Beep

スーパーファミコン速報!
メガドライブ
CD-ROM情報満載

1 MAGAZINE FOR GAME KIDS
コンピュータゲーム情報誌●ビープ

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和64年1月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻1号通巻51号
1989 JANUARY 420円

今月からパワーアップ!・徹底マスター
●ファミコン
グラディウス2／アキラ／ファイナルファンタジーII〈後編〉
●PCエンジン
ドラゴンスピリット／ビジランテ
●メガドライブ
おそ松くん／獣王記
●パソコン
サンダーフォースII〈前編〉／戦国ソーサリアン
●ビデオゲーム
ホットチェイス／スプラッターハウス

●特別付録1
年末年始もこれでだいじょうぶ!!
BEEP特製ポストカード

●特別付録2
プロ野球ファンもびっくり!!
BEEPオリジナル
ファミリースタジアム88野球カード

特集1＝どうなる、1989年のゲームシーン
激突!!ゲームマシンウォーズ
スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン・CD-ROM最新情報満載

特集2＝ドラクエ前人気沸騰記念企画
こうなる!? BEEP版とらくえ4

新データで、再び登場。発売日は12月16日！

発売以来、売り切れ店続出。日本中の熱いラブコールに応えて、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、再び登場することになった。今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。

12月16日発売 価格5500円

'88のリアルな選手データ

例えばG(ガリバーズ)の野手ろおや、D(ドラポンズ)のたつなめなどの成績は、つぎのとおり。もちろん、ハリキリスタジアムならではの選手強化バックアップシステムで各選手をもっと強力にすることだって夢じゃない。

チーム	なまえ	打席	守備	打率	本塁打	ヒット率	バットタイプ	ミート率	飛距離	走力	肩
G	ろお	右	ライト	.348	47	10	0	6	7	28	2
D	たつなめ	左	ショート	.247	7	9	3	3	5	28	2
Ba	ぶらい	左	ファースト	.325	28	10	0	4	7	26	1
L	はくれお	左	代打	.269	32	10	3	6	6	26	1

株式会社タイトー
本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

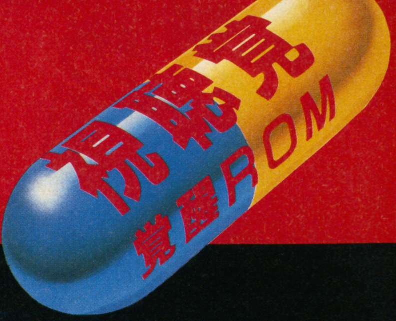
キャッチ・ザ・ハート

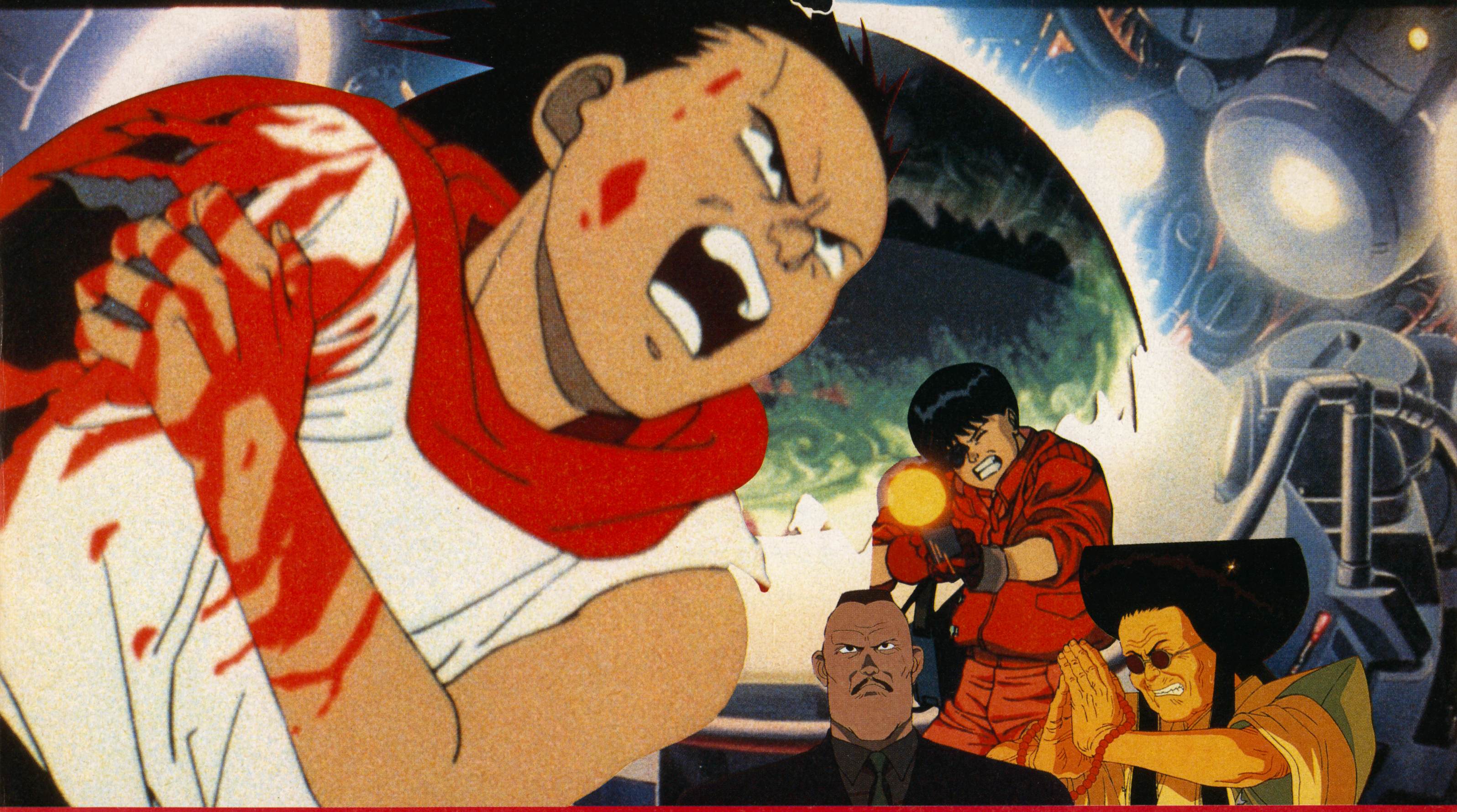
TAITO

サイキックアドベンチャーゲーム

アキラ AKIRA

ファミリーコンピュータ用ROMカセット





ファミコン界を震撼させる新型爆弾、いよいよ登場！

1988年、冬。ついに、アキラが目覚める。超リアルなグラフィックとサウンド。プレーヤーを夢中にさせる壮大なストーリー。底知れぬパワーが、恐怖が、キミの脳細胞を直撃する。そして、マルチエンディング方式の謎の結末を、最初に体験するのは誰だ！ サイキックアドベンチャーゲーム「アキラ」。新しい超能力世界がキミを待っている。

- 新開発ディジタイズ方式による超リアルなグラフィック
- 展開に合わせてカットを挿入、マルチウィンドウ
- 周りを見回せる360度マルチスクリーン
- バトルシーンをリアルに再現、3Dシューティング
- セリフ、効果音、BGMのすべてがグラフィックの動きにシンクロ(同調)

12月24日発売

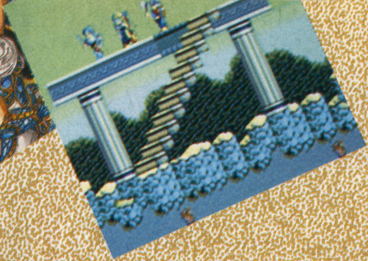
3MROMカセット／価格6,800円

ファミリーコンピュータ・ファミコン TMは任天堂の商標です。 C1987マッシュルーム アキラ製作委員会 C TAITO CORP.1988

Falcom
Sorcerian System
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO
Vol.3
ピラミッド ソーサリアン
『戦国ソーサリアン』で暗黒神・邪鬼を倒すことは、“魔”の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な“魔”の本体、大魔王ギルパレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！
12月23日発売！
▶全機種そろって一斉発売！◀
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

機　種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	12/23 発売！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D (2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D (2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。
Falcom　日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501
FAX 0425(28)2714
SORCERIAN
Sorcerian System
SCENARIO Vol. 2
戦国ソーサリアン
出で、来たれよソーサリアン。
戦国の世に、
巣食う"魔"を討つのだ
好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン



迫り来る
“魔”の波動を感じたか!?
ならば旅立て、SORCERIAN
暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN-SYSTEM-SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師が、仮面を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。

Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。

Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。

FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS
CGMとフュージョンの華麗な融合

全5曲で構成されている、このフュージョン・アレンジは、エスニック、ファンキー、ポップ、バラードなど、全く違った個性を演出。さすがに、デビットマシューズ・アレンジのNY直送サウンドはカッコイイ。

「ドラムとベースはシンセサイザーで打ち込み、それぞれのリズムを作り、その上に生の楽器をダビングしました。オリジナルの雰囲気を生かし、CGMとジャズ・フュージョンの融合を、私なりに表現したつもりです。」

VOCAL from SORCERIAN
ポップでピュアなシティ・サウンド

こうして聴いてみると、もともと歌詞を付けるようにメロディを作ったんじゃないか、と思えてくるから不思議。ポップなニュアンスの英詞も、ピタリはまってるし、博子ちゃんのヴォーカルもバッチリ。

「一番苦労したのは発音ですね。作詞のF.ローズさんに、英会話なみのレッスンを受けまして、レコーディングの時もスタジオが英語教室みたいで、歌い終わったら、外人になってたらいいな、と思ったほどです。」

FUSION フュージョン界の巨匠	D.マシューズ氏
PLUS MIX SAVでおなじみの	難波弘之氏
SYMPHONY シンフォニーならこの人	羽田健太郎氏
VOCAL 話題のマルチ・アイドル	森口博子ちゃん
DISCO 売れっ子CMソングライター	作山功二氏

DISCO Super nonstop Version
ノンストップで聴かせるファルコム・グラフティ

メロディもリズムも違う13曲を、効果音などをうまく使ってメリハリをつけながら、一気に聴かせる。ディスコ調のハイ・ビート・サウンドが耳に心地いい。仲間同志のパーティにオススメのゴキゲンCD。

「普通の26倍のバイト数と、6倍以上のトラック数を必要としたんですから、大変でしたね。とにかく、原曲をあまりいじらないで、曲と曲のチェンジにアイデアを凝らしたつもりです。」

SYMPHONY from XANADU. YS. SORCERIAN
優雅に響くフル・オーケストラ・シンフォニー

「交響曲　イース」で、すでに実証済みの羽田アレンジは、今回も快調。まるで、クラシックのような優雅なムードの中に、どこか、悲しげなものを感じてしまうのは、アドルの心のせいだろうか。

「最近では、CGMが新しい音楽ジャンルとして、確立してきているようですし、その芸術性も注目されつつありますね。また逆に、CGMをきっかけにして、クラシックな音楽に触れる機会が増えてほしいですね。」

SORROUND THEATER from YS2
未体験のイマジネーション・ファンタジー

【CAST】
アドル:松本保典
フィーナ:平野文
ダレス:大塚明夫
本ボス・ダーム:玄田哲章
ナレーション:玄田哲章(二役)

6冊のイースの本を集めた、選ばれし勇士アドルに、本ボス・ダームとの対決が迫っていた。いよいよ、イース最後の戦いが始まる――。

「YsⅡ」の後半のストーリーを中心としたシナリオは、20分あまり。S・D・A・Sによるサラウンド効果で、アドルの足音や息づかい、剣のぶつかり合う音など、目をつぶって聴いていると、頭の中でアニメーションが展開していくよう。言ってみれば、ひとりひとりのイマジネーションで広げていく、イメージ・アニメ「イース」だ。

12月5日
新発売!

PLUS MIX from YS. YS2. SORCERIAN. XANADU
オリジナル音に厚みと広がり

1コーラス目は原曲そのまま。2コーラス目から、さり気ない感じで楽器を加えているので、ふと気が付くと、かっこいいアレンジ・バージョンになっているという、ユニークな難波サウンド。

「実は、YsⅡのSAVの時、6曲しかアレンジしてなくて、後の1曲を得意の現場処理したのが、PLUS MIXの原形なんです。これが意外と受けちゃったもんで、今回は全部これでいこう！ってことになったんです。」

豪華特典

★ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ)★オリジナル・イラスト・カレンダー(6枚組)★ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書き★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス

■プラス2大特典＝抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ K13X-23041～6

●発売元
キングレコード株式会社

パソコン業界から芸能界?!

Falcom SPECIAL BOX '89

ファルコム スペシャルボックス'89

去る11月8日(火)、飯田橋のホテルグランドパレスにて行われた、「ファルコム・レーベル作品第1号“ファルコム・スペシャル・ボックス'89”完成発表会」には、各パソコン誌はもちろん、音楽専門誌の記者もつめかけた。
パソコンからのオリジナル音と、アレンジしたCDの音とを続けて流し、また、この作品に参加した難波さんや作山さんが裏話を披露したり、森口博子ちゃんが生で歌ったりと、作品を露出しながら、オリジナルの質の高さとともに、アレンジの効果を大きくアピール。確かな手答えを感じさせた。

好評発売中!

羽田健太郎氏による、
シンフォニー・アレンジの
フル・オーケストラ・バージョン誕生。

交響曲「イース」

- CD 3,200円
- LP 2,800円
- カセット 2,800円

大反響の「ソーサリアンS.A.V.」を上回るサウンドで贈る、待望のシリーズ第2弾。

ソーサリアン・スーパーアレンジ・バージョンII
プラスソーサリアン・システム Vol.1

- CD 3,200円
- LP 2,800円
- カセット 2,800円

ゲームBGM59曲を全て収録した、ソーサリアン・オリジナル・サントラ・バージョン。

ミュージック・フロム・ソーサリアン

- CD 3,000円
- LP 2,500円
- カセット 2,500円

ゲーム未使用曲も加え、イースの魅力倍増/ファン必聴の名盤!!

ミュージック・フロム・イース

- CD 3,000円
- LP 2,500円
- カセット 2,500円

豪華なゲストミュージシャンと難波弘之氏のアレンジで贈る超迫力スーパーサウンド。

ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン

- CD 3,200円
- LP 2,800円
- カセット 2,800円

オリジナル・サントラとS.A.V.にヴォーカル1曲をプラスした、イースIIの愛蔵盤。

ミュージック・フロム・イースII

- CD 3,200円
- LP 2,800円
- カセット 2,800円

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円

富士通

【ビデオ編集を簡単にするAV40SX。】

〔今度のAVパソコンは、ビデオ連携機能 標準装備〕

待ちに待った登場です。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能を標準装備。ビジュアルに、一層磨きをかけました。お手持ちのビデオと組み合わせるだけで、ビデオ編集が簡単に体験できます。

〔ビデオ編集を、簡単にする5つの機能〕

AV40SXは、ラクラクできるビデオ機能が、たくさんあります。①テレビやビデオの画像を、26万色のパソコン画像に変換するビデオディジタイズ機能。②テレビやビデオの画面に、パソコンの画面を重ねるスーパーインポーズ機能。③パソコンで作成した画像を、VTRに保存するビデオコンバート機能。④好きな文字を好きな位置に入れられる漢字テロップ機能。⑤編集の可能性を広げるワイプ/エフェクト機能。

〔カンタンにできるから、ビデオ編集が、ますます充実〕

AV40SXは、高度な編集もカンタンにできます。編集ソフトも付いているので、買ったその日にすぐできる。5つの機能をフルに使えば、自分だけのビデオ編集も夢じゃない。AV40SXは、まさに、AVを極めたパソコンです。

【いろいろ使える高性能。AVパソコンは、奥が深い。】

〔本格的グラフィックで、イメージも広がる〕

ビジュアルソフト「FMグラフィックエディタII」(別売)を使えば、26万色をフルに生かしたCGも簡単です。絵や写真のイメージ取り込みには、ハンディイメージスキャナ(オプション)が役に立つ。

〔コンピュータミュージックにも高性能が対応〕

楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても、「FMミュージックエディタII」(別売)があれば、作曲・編曲自由自在。MIDIを駆使した演奏も可能です。

〔遊びだけではもったいない。実用的な情報管理機能〕

「FM日本語シートV1.0」(別売)は、住所録や家計簿、システム手帳のリファイル等、実用的な印刷型式をサポート。添付のAVクリップは、イラスト入りの年賀状作り等に便利です。

〔マルチ情報ターミナルとしても活用できる〕

パソコン通信も、モデムカード-1200(オプション)を使えば、いろいろなネットワークと通信可能。文字放送が受信できる「文字放送カード」(オプション)やパケット通信(要無線免許)と併せて、最新の情報を活用しよう。

〔AV40SXは、プログラミングにも威力を発揮〕

すぐれた基本性能で、初心者からマニアまで、プログラミングにも鋭く対応。高機能ソフト「F-BASIC V3.4L21」も標準添付されています。

AVシリーズ用新作ソフト

ジャンル	ソフト名	ソフトメーカ名	提供予定時期	価格(円)
ホーム ホビー	Card Magic※1	㈱ジェーイーエル	63年11月	12,800
	HELLO DX※2	ダットジャパン㈱	63年11月	14,800
VISUAL	G EDIT データ集	データウエスト㈱	発売中	2,000
	FMグラフィックエディタ データ集NO.1(仮称)	㈱新企画社 POPCOM編集部	63年11月	3,000(予定)
AUDIO	パーソナル ミュージシャンFMAV	㈱ミュージック・ネットワーク	63年11月	12,000
	マイクロ・データ・ライブラリ(MDL-FMAV-01)	㈱ミュージック・ネットワーク	63年11月	4,800
	MUSIUM 3 データ集(仮称)	ビクター音楽産業㈱ PS部	63年12月	5,800(予定)
ゲーム	サイオブレード	㈱ディー・アンド・イー・ソフト	63年11月	8,800
	アンジェラス	㈱エニックス	63年12月	8,200
	めぞん一刻 完結篇	㈱マイクロキャビン	発売中	7,800
	アークス	㈱ウルフチーム	発売中	9,800
	琥珀色の遺言	㈱リバーヒルソフト	発売中	9,800
	テトリス	ビーピーエス	63年11月	6,800
	VING BREAK DOWN	ビングソフト	発売中	6,400
	アークティック	㈱アートディンク	63年12月	5,800
	白夜物語	イーストキューブ	発売中	7,800
	ザ・リターン・オブ・イシター	㈱エス・ピー・エス	63年12月	6,800
	麻雀狂時代SPECIAL	㈱マイクロネット	63年11月	6,800
	殺人は手紙にのって	ツインソフト	63年12月	7,800
	怨霊戦記	ソフトスタジオWING	63年11月	9,800
	アメリカン・サクセス	㈱ウインキーソフト	63年12月	6,800

※1:40SX/40EX専用 ※2:40SX/40EX/20EX/40/20用

南野陽子

NEC
PC Engine EXCITING WORLD
七転八倒！激・感動。
闘いがある！夢がある！冒険がある！ありとあらゆる興奮と熱狂で
どんどん加速するPCエンジンのソフト群。リアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドが
五感に激突するぞ。さあ、ターゲットはキミだ!!
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
NECアベニュー
©SEGA 1986
12月9日
発売予定
PCエンジン初の4Mカード
希望小売価格6,700円
ゲームセンターで人気を呼んだ噂のシューティングゲームが遂に登場。
ドラゴンスピリット
DRAGON SPIRIT
ナムコ
©NAMCO
12月中旬
発売予定
希望小売価格5,500円
これがロマンシングシューティングゲームだ。アリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て！
あっぱれ！ゲートボール
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
12月16日発売予定
希望小売価格4,900円
PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ！メンバーを選んで勝負だ。
SON SON II
NECアベニュー
©NEC Avenue 1989
1月27日発売予定
希望小売価格5,400円
あの悟空が大活躍する痛快冒険大活劇だ!!三蔵達を救出するために、さあスタート。
おもしろさを
さらにパワフルに！
周辺機器もドーンと充実。
ビデオ端子、
ステレオ端子出力の
AVブースター
標準価格3,500円
連射ができる
ジョイント
コントローラー・
ターボパッド
標準価格2,680円
コントローラーが
5コつなげる
拡張アダプター・
マルチタップ
標準価格2,480円
操作性バツグンの
ターボスティック
標準価格6,800円
VIGILANTE
ビジランテ
アイレム
©IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED
1月14日発売予定
希望小売価格6,300円
究極のカンフーアクションゲームの登場だ！さあ、マドンナを救いだせ。
ハニー イン ザ スカイ
フェイス
©1988 FACE
1月発売予定
価格未定
360度、大回転のド迫力!!新タイプのシューティングゲームがオリジナルで登場。
ダンジョン エクスプローラ
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
1月発売予定
価格未定
なんと5人まで同時プレイが楽しめるマルチプレイヤーアクションゲームの登場だ！
YAKSA
神武伝承
ヤシャじんむでんしょう
ビッグ・クラブ
©ウルフチーム/ビッグ・クラブ
1月発売予定
価格未定
これが3Dシューティングゲームの決定版だ！壮大な歴史を舞台に君は今、熱くなる。
PC Engine
HE system
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

NEC

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

どうだ！ 540メガバイトの大容量。

CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。

ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！

ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。

しゃべる！ 540メガバイト。

CD-ROMディスク第1弾同時発売!!

©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV

ゲームを超えたニューADV！ 範子との初体験デートストーリー。

12月4日発売
標準小売価格4,980円

©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM

世界5か国10人の敵と闘う大迫力アクション！

12月4日発売
標準小売価格5,980円

CD·ROM² システム

標準価格	¥59,800
CD-ROMプレーヤ	¥32,800
インターフェイスユニット	¥27,000
(システムカード	付属)
PCエンジン(別売)	¥24,800

五感が総毛立つ。ゾクゾク続くソフト群。

ビックリマン大事界(ハドソン)…'88 12月発売予定
コブラ(ハドソン)…'89 来春発売予定
天外魔境(ハドソン)…'89 来春発売予定

HE system

無敵(むてき)のスーパーマシン ロムロム。

12月4日 いよいよ登場!

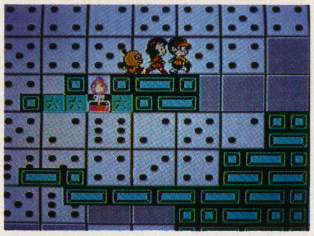
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま､NECがおもしろい｡

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

NEW RELEASE SCRAMBLE ●新作スクランブル
FAMICOM

卵が切札とは……
最終ステージは「この世の地獄」?
義賊ゴエモン,再び参上
ファミコン界にエポック社デビュー!

キテレツ大百科



ACT

- ●4月下旬発売
- ●未定
- ●エポック
- ●カートリッジ

Ⓒ藤子・フジTV・旭通信社

ファミコンに新たな参入メーカーが登場したぞ。なんと! スーパーカセットビジョンでおなじみの(?)エポック社だ。

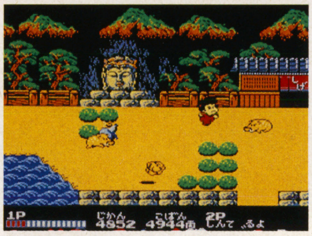
さて、エポック社の参入第1弾はマンガ、テレビアニメでおなじみのキャラクター「キテレツ大百科」だ。ロールプレイング風のアクションゲームということ。

主人公のキテレツを操作してゆがんだ世界を探検するという設定で、発明品を上手に使って進むといった内容だ。全5ステージの中には「ネガとポジの世界」やら「生きている世界」といったパラレルワールドが展開するんだそうだ。コロ助やみよちゃんなど、5人の仲間を助け出せ!

ゲーム中、ある条件を満たせば、パスワードコンティニューができたり、発明品を作ったりすることができる。また、へたをすれば地獄送りにされることもあるので、かなりスリリングなゲームになると思う。

エポック社はキャラクターゲーム(ボードゲームなど)のノウハウのほかに、自社開発のゲーム機のノウハウもあるのでエポックならではのゲームに期待したいところだろうね。

がんばれ!ゴエモン2



ACT

- ●1月4日発売
- ●5,500円
- ●コナミ
- ●カートリッジ

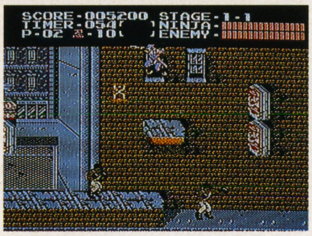
ジャイラス、グラディウスという、名作シューティングが次々リメイクされているなか、なんと、あの「がんばれゴエモン」もリメイクされることになってしまった(ゴエモンはシューティングじゃないぞ㊓)。今回は相棒にえびす丸(同じく義賊)を引き連れての2人同時プレイで世直しをするのだそうな。

とはいっても、基本的なゲームデザインは前作といっしょ。店でアイテムを買ったり、地下迷路や3D迷路でお金を稼いだりといった要素はちゃんと入っている。2人同時に迷路に入ることだってできるぞ。

さらに今回はとんでもない敵がうじゃうじゃ出てくるらしい。私の得た情報によるとグラディウスIIに出てきたビッグコアマークIIが「巨大核武号」として登場する(!)とか、武士の格好をしたモアイがボスとして登場するという話を聞いている。ほかにも、サーファー岡っ引とか、銀目教の宣教師とか、日影の忍者あま影といったキャラがゲームに花をそえている(?)らしい。

グラIIに続くリメイクシリーズ。発売がへんに楽しみな1本だね。

忍者龍剣伝



ACT

- ●12月9日発売
- ●5,500円
- ●テクモ
- ●カートリッジ

11月号で紹介した忍者龍剣伝、もうプレイしたかな?

このゲームの売りはノリのいいBGMと(ドラムがいいぞ)、要所要所(ステージクリアなど)に出る「シネマDISP」。このデモでゲームのストーリーがわかって感情移入しやすくなるんだ。ゲームだけを純粋に楽しみたい人用にデモをスキップもできるのがいいね。

ところが、このゲームはちょっと難易度が高めに作られている。最終ステージでは「この世の地獄」と恐れられているくらいだ。だから、アクションゲーム初心者にはつらいものがある。

でも、要所要所には有効な忍法アイテムが隠されているから、それを有効に使えばけっして難しいゲームではないはずだ。

また、エリア(ステージは1〜4エリアで構成)をクリアすれば、そこからコンティニューできるので、エリアクリアを目指して進むのもいいかもしれない。

パスワードはないけど、コンティニューは何回でもできるので、挫折しないで頑張ってほしい。あっと驚く展開がキミを待っているぞ!

半熟英雄

SLG

- ●12月2日発売
- ●5,500円
- ●スクウェア
- ●カートリッジ

FFIIの陰にかくれ、目立ちにくいこの作品。ちょっと見も「おっFF」なのだ。しかしれっきとしたシミュレーションゲーム。中世架空の大陸を舞台とし、大陸の統一をはかるのだ。

主人公は一国の王。配下の将軍に命を下すのだが、兵力はたかがしれている。そこで役立つのがモンスターの卵と切札だ。モンスターの卵は、主人公と一部の将軍が持っているが、これを自分の分身として戦わせることができるんだ。卵をモンスターにかえすには祈とうが必要、ただしどんなモンスターが出てくるかはわからないのだ。切札は売りモノなので、忘れずに買っておきたいアイテム。切札を持っている場合は出陣の際に装備しなければならない。そして、この世界は時間が存在するので、気をつけたい。

1カ月ごとにやってくるイベントは、自国の戦闘力を上げるうえでとても大切だ。このイベントがとてもユニークだから大注目!!

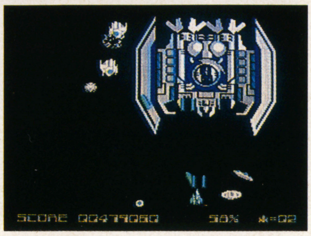
ある雑誌ではFFIIより評価が高かったりするこのゲーム。BEEPでもオススメだ。RPG感覚でシミュレーションゲームができるなんて、なかなかないぞ。

ACT アクション SHT シューティング RPG ロールプレイング ADV アドベンチャー SLG シミュレーション PUZ パズル TAB テーブル A/R アクションロールプレイング A/A アクションアドベンチャー

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

ひと味違う野球ゲームが登場したぞ!
ゾイドの続編はシステムアップのRPG
エレクトーン占いもいいけどやっぱり占いはタロットだ
ハレーすい星が日本上陸!!

ハレーウォーズ



SHT

●1月下旬
●3,300円
●タイトー
●ディスク

有史以来31回目のハレーすい星が接近したのが1986年2月。ちょうどその時ビデオゲーム版ハレーズコメットが発売となった。それからまだ3年もたっていないのに、ファミコンでハレーズコメットが大接近してしまったとは。

ということでハレーズコメットの移植版がやってきたのだ。ハレーすい星は徐々に軌道をかえて、地球へ向っている。調査に向った艦隊は、すい星内部より出没したエイリアンに撃破されてしまったのだ! キミは地球防衛のために選ばれた戦士だ。最新型宇宙船レマイシップに乗り込み、すい星の進撃を阻むのだ!

ステージは全部で8つ。ステージが進むごとに、敵の攻撃は激しく、高速スクロールしていく。6種類のパワーアップアイテム(スピード、レーザー、サイドボール、ギャザー、フルギャザーボール、バリアーボール)を取ってパワーアップしよう。操作はBボタンでレーザー、サイドボールの発射、Aボタンでギャザーが発射される。初期段階ではサイドボール、ギャザーは発射されないけどね。現在でもゲームセンターでは人気の高いシューティングゲームだから期待大だ。

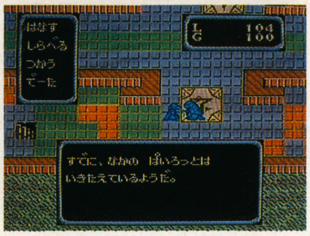
タロット占い

ETC

●12月23日発売
●2,980円
●スコーピオンソフト
●ディスク

現代日本女性の心をとらえ、ひそかなブームを呼んでいる占い。その中でもタロット占いは、人々の心に脈々と息づいている。タロット占いの記源は、古代エジプト説、インド説、イタリア説など、いまだに実証されてはいないのだ。そんな神秘的なタロット占いが、このたびファミコンとして発売になる。タロットカードは全部で78枚あるうえ、絵解きは困難であり、解説書を併読してもなかなかわかりにくい。しかしこの「タロット占い」は、大きく美しい神秘的な絵と音楽、わかりやすいメッセージと、誰でもコントローラーを操作すれば容易にタロットの世界に入り、未来をのぞくことができる。いわばファミコンによる、タロットの入門版なのだ。77枚の中から主な意味を表す22枚のカード(大アルカナカード)を使い、親しみやすくなっている。しかしメソッド(占う方法のこと。タロットの占い方は、占う内容により変わる)は、かなり本格的なものを用いているので、ゲームゲームとバカにはできない。おそらく人間の3大苦悩、LOVE、仕事、勉強は占うことができるはずだ。悩める青少年にはもってこいのソフトだ。

ZOID 2



RPG

●1月発売予定
●5,900円
●東芝EMI
●カートリッジ

あの、ゾイドの続編が出るぞ。前回は自機ゴジュラスを次々とパワーアップして敵を倒すRPGだったが、今回は4機までのゾイドを所有することができるんだ。登場する共和国側ゾイドは14種類! それぞれに武装、行動範囲等が異なるのでそれをどう生かすかがゲームのポイントになってくるぞ。

敵帝国軍側のゾイドは27+α種類ある。バトルモードは前作同様3D画面でのシューティングゲーム。自分のゾイドを上手に動かして戦うのがゲームのコツなのだ。

RPGのシステムも格段に進化している。プレイヤーには「レベル(戦闘の経験)」と「階級(作戦遂行度)」が存在する(前作はレベル=階級だったね)。また、今回はお金がある(戦闘に勝つと◯G振り込まれましたつーのがゴルゴ13しててよい)。そのお金でパーツを買って、自分だけのゾイド(マニアだなあ)を作ることができるのだ。

RPGとシューティングファン、さらにはおもちゃのゾイドファンにまでおすすめのゲームだよ。来月ではもう少し突っ込んだ紹介をしよう。

ベースボールスター

SLG

●3月発売予定
●未定
●SNK
●カートリッジ

野球大好きゲーマーの皆さん。昨年は野球ゲームラッシュてな感じで大変だったね。でも今年も野球ゲームは盛り上がるから気を抜くヒマはないよ。その中でも大穴的存在が、この「ベースボールスター」だ! 戦場シューティング専門と思われがちなSNKの作品なれど、出来はいいぞ!

35画面フルスクロールの大型球場、それに合わせた大型プレイヤーがリアルにアクション! 操作は最も ポピュラーなファミスタを踏襲。さらにこのゲームならではの新人獲得モード、選手能力アップシステム、トレードモード、試合に勝ってお金を儲け、チームのレベルアップをできる。まだまだこれ以外に、チーム特徴別設定モード、新人獲得記者会見、優勝パレード…。今までパソコンクラスでしか実現できなかった細かい設定を見事にファミコンで実現しているのだ。とても2M(メガ)とは思えない。

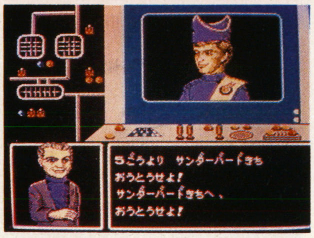
すでに頂点を極めたと言われる野球ゲームが、さらに天界まで登っていくかもしれないぞ。最大125試合まで可能だから、長期的にも楽しめるぞ。とにかくスゴイ! キミもボクもこのゲームには驚かされることだろう。

NEW RELEASE SCRAMBLE

FAMICOM

一戸建てor家庭崩壊!?
賭ける楽しさを追求したアダルトゲーム
流血!!男のロマン格闘技
スーパーレトロシューティング!?

サンダーバード



SHT
● 7月発売予定
●5,500円
●パック・イン・ビデオ ©東北新社
●カートリッジ

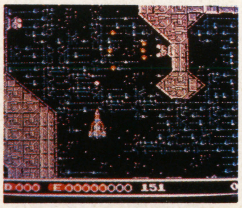
この間のアメリカの大統領選挙でおしくも敗れたデュカキスだが、どっこい「サンダーバード」の長男アランは、デュカキスのそっくりさんなんだな。

というわけで待ちに待った（あと6カ月もある）「サンダーバード」の登場だ。

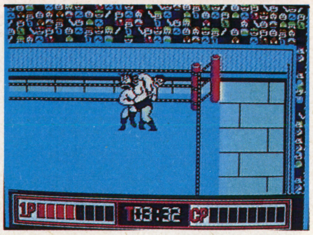
そもそも「サンダーバード」は、今から20年ぐらい前に、イギリスで作られた人形を使ったＳＦドラマなんだけど、ストーリーは、５人の兄弟からなる国際救助隊というトテモまじめでキトクな民間組織が、世界中のトラブルをいっきょに引き受けて、たちどころに解決してしまうという、何ともスゴイものなんだ。

このゲームも、５人の兄弟があやつるサンダーバード１号から５号（５号だけはただの宇宙ステーション）が、悪の一味と戦うという正しいシューティングゲームになっているところがミソ。

ともあれ期待大の作品なんだね。うん。



スーパースタープロレスリング



ACT
● 4月発売
●5,500円
●日本物産
●カートリッジ

なにも言わず、日頃の欲求のハケロとしたい超過激なゲームがこれ！「スーパースタープロレスリング」だ。

この組織に属するレスラーは全部で12人！　おまけにそれぞれ個性的な得意技を持っているからビックリ。モードはシングルマッチ、タッグマッチ、VSマッチなどがあって、長く遊べるこうけあい。プロレスっていうと肉体と肉体のぶつかりあい。そのうえ汗と血がブワーッ！と飛び散る男のロマンとも言える格闘技だけに、なかなか万人にはウケがたかった。しかしこのゲームなら大丈夫だぞ。

シングルマッチはもちろん楽しいけど、一番の楽しみはＶＳモードだ。やっぱり多人数プレイって燃えるよ！シングルのVSとタッグのVSがあるから２倍楽しめるってわけ。女子プロレスの選手なんかも入ってるとさらにいいんだけど……。このままでも充分、究極のプロレスゲームといえる。

このゲームで勝つために大切なのは最初の得意技の選択（８つの中から４つ）と、パワーメーターによる技をかけるタイミングだ。これがうまく決められれば、ＪＷＡ、ＳＷＡのダブルタイトルのチャンピオンも夢じゃないぜ。

競馬シミュレーション 本命

SLG
● 3月発売予定
●未定
●日本物産
●カートリッジ

電車の中でオッサンが、耳に鉛筆ひっかけて、何かわけのわかんない新聞広げてブツブツ言っているのを見たことがあるかな？　みんなは競馬なんてやらないから、そんなことしたことないだろうけど、ちょっと憧れる(?)大人の世界。だからファミコンでやっちゃおーというのが、ニチブツの競馬シミュレーション「本命」だ。

昔、ファミリージョッキーっていうゲームがあった。でもあれは自分で馬を操作する、ファミコンらしいゲームだった。でもこの「本命」はそういうのはナシ！　純粋に競馬の賭ける楽しさを追求した、アダルトゲームなんだ。ゲームセンターに、コインで賭ける競馬ゲームがあったよね。あれのファミコン版と思っていいんじゃないかな？出走馬のデータ（予想記号、休養明け、人気、年齢、獲得賞金、体重など）からコースデータ（馬場状態、天気など）まで、すごく細かいところまで自分で設定できるから、もう気分は競馬場。モニターを見ながら「行けー！　行けー！」なんて力んじゃうかもね。大学生や一般社会人の皆さんは、ごひいきの馬のデータを入力してみたら、予想マシンとして使えるかもよ。

松本亨の株式必勝学II

SLG
● 2月発売
●9,800円
●イマジニア
●カートリッジ

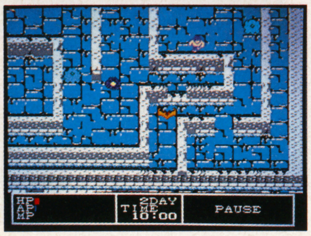
昨年、意外なと言っては失礼かもしれないが、大人から子供にまでウケたのが「松本亨の株式必勝学」だ。内容は株式投資のシミュレーション、価格も9,800円と、完璧なまでのアダルト向けゲームの体裁。しかしＹＪで人気の山科けいすけ氏のキャラデザイン、ましてやとてもわかりやすいアドベンチャーゲーム感覚が、株式シミュレーションというよりは１個のゲームとして子供たちにも受け入れられたのだろう。さらには、実現がほとんど不可能と思える一戸建ての家や都心の億ションの購入などの夢を見せてくれたり、家庭崩壊や、発狂などの体験したくないことまでサラッと見せてくれるところは、人生シミュレーションと言ってもさしつかえがないだろう。

ところで「松本亨の株式必勝学II」は、さらに売れそうなゲームである。キミは松本亨氏の門下生となって試練に耐えるのだ。その試練とは師に、自分がどのくらいの腕を持っているのか見せること。ゴールは資産総額、レベルに応じて５段階になっている。ただ、キミは妻と子を持つ父親だ。家庭に幸せを与えつつ、株の道を極めなければならない。キミにできるかな。

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

悪党もシビれるワギャンのハスキー・ボイス
世界征服の野望をうちくだけ！
これで鍛えれば、キミもゲーセンの帝王だ!?
細部の設定が楽しいハイドライドの第3弾

ハイドライド3 闇からの訪問者



A/R

- 3月発売
- 未定
- ナムコ©1988 T&ESOFT INC./NAMCO LTD.
- カートリッジ

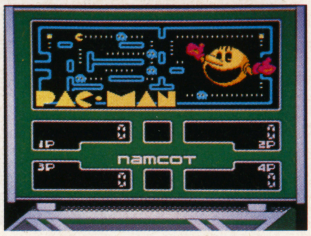
パソコン界のビックヒットシリーズ「ハイドライド」。その「ハイドライド」の最新作「ハイドライド3」がナムコの手で移植された。いちおうストーリーなど……。

平和をとりもどしたかに見えたフェアリーランドに、再び闇の支配者の影が迫った。次々に起こる異常事態と謎の解明のために、一人の冒険者が立ちあがった。彼の行く手に待ちうけるものは何なのか……。

地上、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へと驚異のパラレルワールドは広がる。敵を倒すことによって得られる経験値とお金によってレベルアップし、装備を整え、異次元世界に潜む闇の支配者「ガイザック」を倒そう。

このゲームは今までのシリーズにない概念を導入しているぞ。それが、時間と重さだ。ゲーム中ポーズをかけている時以外は時間が経過して、夜になると腕力が徐々に低下してきたり、食事をとらなければならなかったりする。さらにキャラクターの武器・防具の持てる重量が決まっている。こんな細かい設定を聞いただけでも期待したくなっちゃうよね。

ファミリーピンボール



SLG

- 3月発売
- 未定
- ナムコ©1988 ARTMAN INC./NAMCO LTD.
- カートリッジ

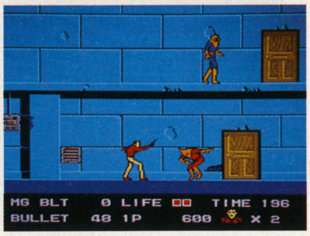
2Pプレイにこだわりつづけるナムコットファミリーシリーズ次回作「ファミリーピンボール」。

基本的には本格的ピンボールゲームでありながら、コンピュータゲームならではの、実際のピンボールではあり得ない仕様が入っていたりして，まさしくファミリーで楽しめる。

モードは全部で4つ。パックマン、ナインボール、バトル、スポーツに分かれている。パックマンは通常のピンボール、ナインボールはオリジナルビンゴゲーム、バトルは対戦するピンボール、スポーツは、サッカー、アイスホッケーの2種類の盤面を使う対戦ピンボールだ。1人〜4人まで遊べる（もちろんVSあり。3、4人の場合は交替制）から、心ゆくまで楽しめるぞ。画面は2画面分割になっていて、慣れないとちょっと疲れちゃうけどね。

ゲームセンターに行っても、なかなかピンボールっていうのはやりにくいもの。けっこう大人のほうがうまかったりするからね。でもファミリーピンボールで鍛えておけば，キミもゲーセン帝王になれるかも!? いつも期待を裏切らないファミリーシリーズだけに、安心して買えるソフトだぞ。

ローリングサンダー



ACT

- 2月下旬発売
- 5,500円(予価)
- ナムコ／©(株)ナムコ
- カートリッジ

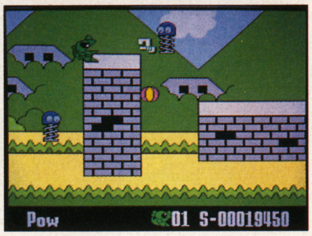
ゲーセンで人気のオールディーズアクションシューティングゲーム「ローリングサンダー」の登場だ。

1960年代後半、NYにマブーと名乗る男が現れ、「ゲルドラ」という秘密結社を結成し、世界征服の野望を実現しようとしていた。秘密結社の存在に気づいたWCPO（世界刑事警察機構）の特殊工作部隊〝ROLLING THUNDER〟の女性工作員レイラが潜入したが、捕ってしまった。キミの目的はレイラの救出とゲルドラ壊滅にある。

ちょっと見るとルパンIII世を思い出す人もいるだろう。ルパンが出たころは、ローリングサンダーのファミコン版と思ってプレイしてた人もいるだろう。しかし、このファミコン版ローリングサンダーは、キャラの動きがこっているぞ。キャラ1人の動きが何パターンもあり、本当に細かい！ マシンガンと拳銃が攻撃手段なわけだが、弾数に制限があって、なくなったら部屋に入って補給するってのもリアル!? 登場キャラクターが少ない分、攻撃はシビアだぜ。

〝ROLLING THUNDER〟最強の男アルバトロスは、レイラを救出することができるだろうか？

ワギャンランド



ACT

- 1月下旬発売
- 4,900円(予価)
- ナムコ／©(株)ナムコ
- カートリッジ

みんなのアイドル「ワギャン」が主人公のゲームだ。久しぶりに故郷のワギャン島へ戻ったワギャン。しかしドクターデビルによって島は荒され、愛する家族や友人の姿もない無残な島になっていた。ワギャンは愛する者を救うため、ドクターデビルの本拠地〝悪魔の木〟へと向った。ワギャンの武器は声による音波砲だ。彼のハスキーな声に敵はシビレてしまうのだ。音波砲とジャンプで敵をかわせ！ コースに落ちているワギャナイザーによって、音波砲を4段階にパワーアップできるぞ。パワーアップの段階によって敵のシビレている時間が長くなるのだ。さらにスーパーワギャナイザーやワギャコプターなどのアイテムもワギャンを助けてくれるぞ。

基本的には「カイの冒険」のように自ら攻撃はできない。敵をどんどんよけてボスと対決するのだ。ボスとの対決は「しりとり」と「神経衰弱」。今までの対決のトレンドを打ち破る画期的な演出!! すべての設定がワギャンのキャラクターを見事に生かし、ボクたちの心をつかんでしまう。色づかいもハデハデしいぞ。女性ウケしそうなアクションゲームだ。

※「ローリングサンダー」と「ハイドライド3」は、シャープC1では使用できません。

NEW RELEASE SCRAMBLE
MEGADRIVE MARK II

なかなかハードなおそ松くん
ファンタシースターIIが待ち遠しい
気分は第3次世界大戦
アレクの必殺"野球拳"だ!

アレクの天空魔城

ACT

- 1月下旬発売予定
- 5,500円
- セガ
- メガドライブ専用カートリッジ

ついに!! あのミラクルワールドの続編の登場だ!! 前作の（BMXやL・Sじゃないよ）スタイルをそのままに残して、全てにおいてグレードUPしているぞ!! 前作のウリ(?)だったジャンケンも"野球拳"となって帰ってきた。野球拳といえばヌギだが、ちゃんとアレクもヌグのだ。ほらキミ、鼻血を出さないように(出ないって)。そして、もう1つのウリだった乗り物2つに加えて、ホッピングというのがでてきた。こいつはその名の通り、ピョンピョン跳ねて敵もブロックもつぶすことができるんだ。もちろんアイテムだってグレードUP。前作にもあったパワーブレスレットを使うと、アレクの必殺ブロッ拳が充塡撃(アールタイフ)ちとなって飛び出すのだ!! しかしその分、敵もグレードUPしているぞ。中でもすごいのはドッペルゲンバーってヤツ。ドッペルゲンガーってのは山頂で霧にうつった自分の影が……まあいいや、楽しみにまってってくれ。コンティニューもあるからじっくり進もうぜ。謎がナゾ呼ぶ天空魔城。はたしてアレクは父・サンダー王を探し出せるのだろうか? そして新国王とは? 戦え! アレク、君はメガ・ドライブの涙を見る。

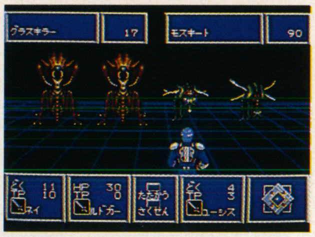
スーパー大戦略

SLG

- 2月発売予定
- 5,800円
- セガ
- メガドライブ専用カートリッジ

とうとう!! メガドライブに本格シミュレーションの登場だ!! なんていってもこのゲームはリアル! 現実にある地形で戦うわけだから、気分はもう第3次世界大戦（アブネ）。最大4人までPLAYできるから、頭をコネて友人をブッつぶしてあげよう。キミはまず自分の戦うマップを何種類かの中から選ぶわけだけど、それらの他にコンストラクションの機能があって、キミの家の近くで戦争することができるんだ（うわ!アブネ）。そしてキミは20種類の兵器を48部隊生産することができる。なんだ20種類か、などといってはイケない。アメリカでミグを作ったらおかしいだろ? 国によって作れる兵器がちがうわけだから、世界全部の兵器はなんと121種類!! 自分にあった兵器を使おう。そして移動、占領、補給さらに戦闘という形でゲームは進んでいくわけだ。あと大切なのは兵器も戦闘経験をつめば強くなる! ってコト。新入りのエリート兵より経験をつんだ動員兵の方が強い、って ことだろうね。またコンティニューがどうなるかわからないけど、シミュレーションファンにも、そうでない人にも広く勧められるゲームだ。乞う御期待!!

ファンタシースターII



RPG

- 2月発売予定
- 未定
- セガ
- メガドライブ専用カートリッジ

先月号でも紹介したファンタシースターIIがいよいよカウンドダウン!!

今回はアリサ達の世界から約1000年後のアルゴル太陽系を舞台に、世界を統治する巨大コンピューター、マザーブレインの異変の謎を追う青年の活躍を中心に話は展開していく。前作と異なり主人公達のネーム登録も自分ででき、しかも8つの職業からパーティを選べるので、よりソロ的な感じでゲームを楽しめるようになった。でも、何よりも違うのは、よりSF色が濃くなったこと。アイテムの類(たぐ)いやマジック（この世界ではテクニック）すべてが科学的な根拠を持ち(?)、あのファンタジー独特の不思議な雰囲気が薄れた感じがちょっとするので残念（死人を再生するところも教会のように神がかり的でなく、細胞からクローンを生みだすといった感じだ)。そうそう、先月号では戦闘シーンといえばアニメ効果のことばかり取り上げられてたけど、単に戦闘というのではなく、戦闘回避や、その戦闘のリーダーを決めて命令を下(くだ)す作戦モードという新しい要素もちょっと見逃せないぞ。ま、とにかくメガ・ドライブ初のRPGだけに期待はデカい。

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

ACT

- 12月下旬発売予定
- 5,500円
- セガ
- メガドライブ専用カートリッジ

なんと!! おそ松くんがメガ・ドラで登場だ。メガ・ドラの他のゲームがかなり硬派なのに対し、ずいぶんやわらかめな感じ。でもけっこうハードなアクションゲームなのだ。

お話は、イヤミにさらわれた兄弟を助けにおそ松が魔法の扉を抜けて、桃太郎・白雪姫・恐竜の世界をパチンコ1つで戦っていく、というもの。敵もおなじみのチビ太やデカパン、ダヨ〜ン達がその世界に合ったカッコウで出てくるぞ。そいつらを倒すとリボンや食べ物が出てきて、リボンはお金、食べ物はライフ回復に使えるのだ。リボンがたまったら買い物だ。トト子ちゃんの店でショッピングなんだけど、売ってるモノも、魚の骨や風船、タコ、そして「カラシ」なんてのもあって、コイツを使うとおそ松がシェーをして敵を全滅できるんだ。1面から3面までボスはぜ〜んぶイヤミ。こいつもスゴいプチプチなカッコウで君の脳ミソをコネるぞ。こいつを倒すとパチンコが貫通弾になったりしてパワーUPできる。また穴に落ちても地下面に行ける親切設計。さあ、後光の背景をタンノウして、赤塚不二夫の世界で遊んでみよう。

NEW RELEASE SCRAMBLE

PC-ENGINE

お待たせしましたボンバーレイド
スペハリ大好き君に,お買得!
ただものではない5人同時プレイのダンジョン探索
前人未踏の奥深さ

あっぱれゲートボール

SLG

- 12月22日予定
- 4,900円
- ハドソン
- Huカード

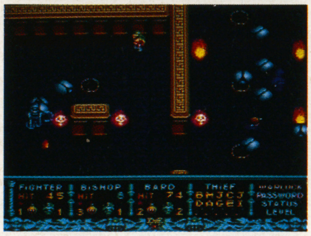
街は、すでにクリスマス気分、彩りは華美を極めていた……。野良犬さえも暖かい食事にありついているだろうこの街に、いよいよ本邦初のTVゲートボールゲーム「あっぱれゲートボール」が発売される。

そもそも、巷のヘルシージイサン、バアサンの間でトレンディなゲートボールとは何か？　赤白2チーム5人編成。3つあるゲートとにボールをくぐらせ、最後にゴールポールに当てれば上がりタイムリミットは、30分。それまでにどちらかのチーム5人全員上がれば勝ち。その奥の深さは、10月号でひれぴんが、伝えているとおりだ。

さて、この「あっぱれゲートボール」には、アクション、シミュレーション、レクチャーの3つのモードがある。アクションモードは、すべてを自分で操作、シミュレーションモードは、方向指示のみを自分で操作、そしてレクチャーは、条件設定ができるシミュレーションモード。12人いるパートナーも一筋縄ではいかんキャラばかりだ。

前人未踏のゲートボールという素材に取り組んだハドソンの気迫にアッパレ・コールを送りたい!!　ゲートボールの楽しさをじっくり味わってくれ。

ダンジョンエクスプローラー



A/R

- 1月予定
- 未定
- ハドソン
- Huカード

世界のどこかにある平和にあふれたコーネリアの地。ある日、魔物が現れて、長く続いた平和も破られた……。伝説のアイラの玉を探し出しコーネリアに平和を取り戻すために仲間を集めて勇敢にも（無謀にも？　ありがちな注釈）足を踏み入れると……。

さて、「ダンジョンエクスプローラー」は、どんなゲームかっていうと一言でいえば、「ガントレット」や「エイリアンシンドローム」みたいな8方向シューティング。ただし、ただのシューティングじゃない。5人同時プレイ可能で、探索するダンジョンは、全14。プレイヤーは、ファイター、シーフ、ウォーロック、ウィッチ、バード、ビショップ、エルフ、ドワーフ、といった8種のキャラから最高5人まで選んでダンジョン内を進んで行く。14のシナリオには、それぞれボスキャラが登場、こいつらを倒してクリスタルを手に入れるとプレーヤーは、レベルアップするぞ。とにかく、複数同時プレーや、魔法、パワーアップアイテムなどなんでも、ありありのダンジョンエクスプローラー、ダンジョンで迷子にならないよーに気合い入れてやってちょ。

スペースハリアー

SHT

- 12月9日予定
- 6,700円
- NECアベニュー
- Huカード

ガーン!!　某メガドライブから、IIが発売されたと思ったら、PCエンジンからもスペハリの登場。しかも，Huカード初の4M(メガ)でい。

オリジナルの全ステージを完全再現、動きは、スムーズ、視点は、ちゃんと移動するし背景だってなかなかのモン。もちろん地平線も上下するし、敵の出現パターンもオリジナルどおりだよ。

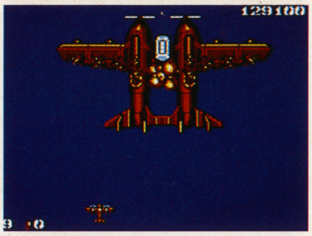
ただ、某マニア野郎いわく、キャラが、ちょっと小さい、影がない、音声合成が、ちょっとヘンなんてこともあるけど、そんなこと補っても余りあるお買得の1本だよ。

あっ、そう、言い忘れたけどコンティニューやモード設定もしっかりついてるのさ。

そこにいるスペハリ大好き君、PCエンジン版スペハリは、買いなんだ、エンジンユーザーなら買わなきゃやだぁー。

さあ、買ってけドロボー。

ボンバーレイド



SHT

- 1月中旬発売予定
- 5,500円
- セガ
- マークIII・マスターシステム専用カートリッジ

もうかれこれ半年近く前から噂されてたシューティングゲーム、ボンバーレイドがようやく発売されるぞ。内容は、かつてゲーセンでソニックブームと呼ばれた縦スクロールシューティングもののリメイクで、8方向パッドと前方ショット＆ボンバーの操作には全く変更点はない。ボンバーとは「ファイナルボム」と呼ばれる、いわゆる広範囲攻撃弾だ。さて、このゲームもパワーアップ（ショット・スピードアップ・オプションの3種類）があり、ショットは10段階、スピードアップは5段階まで変化する。そしてオプションは2機まで自機の左右に着き、パワーアップするときのナンバー（1～4）により多少仕置が異なり、両ボタンを一緒に押すとオプションのショット方向を変えることができる。また、オプションが着くことにより、ファイナルボムの攻撃範囲が広がり、より有利な戦闘が展開できる。全部で5ステージあり、各面のボスを倒せば1ステージクリアとなる。また、エンディングの後に2周目があり、かなりムズいのだ。メガドラで影が薄くなった感じのするマークIIIだけど、まだまだオモシロイソフトを出してほしいものだ。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

小川範子ちゃんとCD-ROMでデートしよう
499種のキャラにビックリ!
NCSのニューブランド登場
世界最強の男がやって来た!

ファイティングストリート

ACT

●12月4日予定
●5,980円
●ハドソン
●CD

CD・ROMシステムと同時発売される期待の1本がこれだ。カプコンのビデオゲーム「ストリートファイト」の移植版。ゲームの内容は、主人公のリュウが世界最強の男を目指し、日本から始まって、アメリカ、中国、イギリス、タイの世界各国の格闘技の達人を相手に戦っていくファイティングアクションだ。

ビデオゲーム版は、その背景の美しさと敵キャラの個性ある動きで、好評を博した人気ゲーム。今回の移植版でもPCエンジンの能力とCD・ROMのおかげで、オリジナルほとんどそのまま! といってもいいデキとなっている。BGMもCD・ROMならではの生音声で供給。文句のつけようがないといったところ。

あえていうなら、ビデオ版では、プレイヤーが専用のパンチングボタンを叩く力によって技が変化したんだけれどエンジン版は、タイミングによって技が決まる。まあ、この辺は、当然といえば当然だよね。

ちゃんと波動拳や竜巻旋風脚、昇竜拳といった必殺技も再現されてるぞ!

あのゲームセンターの興奮が、ついに家までやってくる!!

がんばれ! ゴルフボーイズ

RPG

●来春
●未定
●NCS
●Huカード

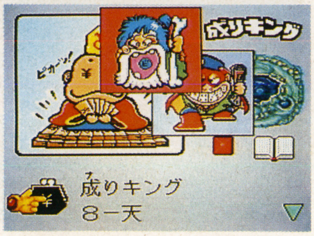
来春のNCSは、新作ラッシュ。シュビビンマン、モトローダー、エナジーとともに開発が進められているゴルフゲーム、それが「がんばれ! ゴルフボーイズ」だ。

マルチタップを使えば最高4人まで同時プレイ可能。起伏まで読めるリアルなコースが3種類選べちゃうぞ。それから、アドバイス機能つきだから、ここというときに指導を受けることができる。プレイモードは、3種類(トーナメント、ストローク、マッチ)。中でもトーナメントは予選、日本大会、世界大会に分かれていて、ここで優勝するのは大変らしいぞ。開発中の画面は、かなりきれいで、ショット画面も新しめ。完成が待どおしいね。

ところで、PCエンジンソフトを矢継ぎ早に発売予定しているNCSからのお知らせ!

NCSは、PCエンジンによりいっそう力を入れるため、新ブランドを設立した。新ブランド名は「メサイヤ」メサイヤとは、救世主の意味。果して、この新ブランドが、PCエンジンの救世主となるか——!? 年内に5本、来年度は6本のソフトを発売予定だ。

ビックリマン大事界



ETC

●12月下旬予定
●4,980円
●ハドソン
●CD

ビックリマンのゲーム化第2弾! といっても、某ゲームの移植ではなくて(おいおい) CD・ROMを使ったデータベースソフトだ。

ビックリマンの第1弾から、第13弾までのキャラクター、499種類を1枚のCDにぎっしり詰め込んでいるのだ。

基本的にビックリマンのキャラクターは善、悪、お助けの3種類に分類されている。そして、それぞれのキャラクターにシンボルマークがついている。ページをめくったときは常に善のキャラクターが出現するが、シンボルマークをクリックすると同じシンボルマークのキャラクターを呼び出すことができる。操作はマウス感覚で進めることができるぞ。

で、見てるだけじゃただのキャラクター集なのだが、大事界にはビックリマンに関するクイズも入っている。このクイズに正解するとビックリマンの歴史をアニメ処理で紹介するイベントシアターとヘッドキャラが見れるようになる「歴史の石」が手に入る。

ビックリマンファンの人はもちろん、そうでない人にも楽しめる(?)ぞ。

No・Ri・Ko

ADV

●12月4日予定
●4,980円
●ハドソン
●CD

先月号で紹介したCD・ROMのアイドルソフト「No・Ri・Ko」ができあがってきたよ。小川範子ちゃんの顔が、お茶の間のTVに映し出される!! ちなみに彼女のスリーサイズは、78、59、78だそうだ。胸は、少し小いさめかもしれない……。でも、とってもかわいいので許してあげてクレヨン。

さてソフトのほうだが、範子ちゃんの定期を拾ってあげた、キミが、範子ちゃんにデートに誘われるという内容だ。それで、東京の名所「渋谷」「原宿」「六本木」で彼女といっしょに歩きまわる。そして、最後に彼女の家まで行ってしまう。うーん……家に行ったらすることぉ……もちろん「アッチ向いてホイ」だ。ヘンな想像は、いかんよ。彼女と2人でゲームをしたり彼女の歌を聞いたりと、CD・ROMならでは、のフィーチャーがたっぷり。なんたって範子ちゃんがほんとうの声で話しかけてくるんだもんね。しかも打ち込んだキミの名前を優しく呼んでくれるんだ(こらこら、悪用すんなよ)。とりあえず、範子ちゃんファンの皆さまには、こたえられない1本でしょうな……。もちろん範子ちゃんの新曲も3曲入っているよ。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

町内マップを攻略せよ！
流行のニトロもちゃんとあるぞ
超リアルグラフィックで白熱の戦いだ
何度でもやりたくなっちゃうノリノリBGM

SONSONII

ACT

- 12月下旬
- 5,400円
- NECアベニュー
- Huカード

「SONSONII」ってくらいだから、マルチタップを使った3人同時プレイソフトかと思いきや、ぜんぜん違う別物。

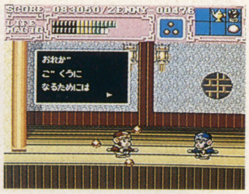
孫悟空が、如意棒をビシバシ伸ばして敵をやっつけるアクションゲームなのだ。でも、柱につかまって先に進んだり、雨だれのようなスライムが落ちてきたり、壺を壊してアイテムを手に入れたりするゲームって、どこかでみたような……。

そう、ビデオゲームの「ブラックドラゴン」みたいな感じなのだ。でも、内容は、かなり練りこまれてるぞ。

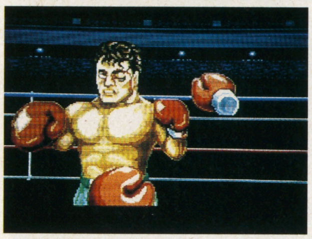
まず最初に気がつくのは、曲のノリがかなりよい。BGMを聞くだけでも、何度でもやりたくなっちゃうぞ。

それから自機は、体力制。コンティニューアイテムなんかも買えるから、すぐ死んじゃうようなことはなくなったぞ。

完成度とバランスのよさでオススメ。



DEGITAL CHAMP



ACT

- 3月予定
- 5,500円
- ナグザット
- Huカード

あの超ハマリソフト「エイリアンクラッシュ」に続くナグザットの新作が「DIGITAL CHAMP」。

先月号で「リアル　ボクシング」といって紹介したヤツだ。

まだ、動いている画面を見たわけじゃないけど、グラフィックは、超リアル。なんとなくビデオゲームの「ヘビーウエ イトチャンプ」のPCエンジン版って感じだね。

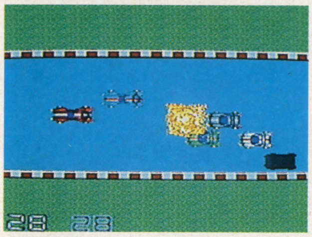
パンチの種類は、ストレート、フック、ジャブ、アッパーの4種類。各パンチを使い分け、敵の顔面やボディーをぶったたく。

敵のボクサー3名を、順調に倒していくたびに自分は1ランクアップ。前回弱かったところが強化されていくぞ。敵のボクサーは、9〜12人を予定。目下、メモリーと相談中とのこと。もちろん、徐々に強いヤツになっていく。

今回は、開発中の画面なので入っていないが、パンチカ、スタミナ、エネルギーなどを表示するゲージが入る予定。

発売は来年3月、リアルで白熱した戦いに期待！　首を長くして待っててくれ。

モトローダー



ETC

- 3月予定
- 未定
- NCS
- ROM

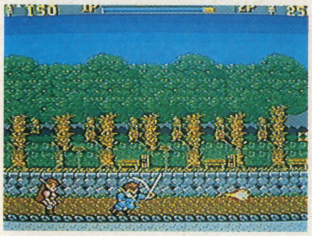
5人同時プレイが、可能なレーシングゲームとして注目株の「モトローダー」今月は、取材に行って開発中のコースを走らせてもらったぞ。

レースにエントリーしたら、まずパーツセレクト面で買物をする。買えるパーツは、タイヤ、ボディ、エンジン、ターボ、スペシャルアイテムの4種類。スペシャルアイテムは、レース中Iボタンで使用する。敵車を攻撃するボンバーやグレネードなんていうとんでもないものから障害をジャンプするホッパー、流行のニトロもちゃんとあるぞ。

レース画面はというと、セガの「ホットロッド」の車を大きくしたような感じ。気がきいているなと思ったのは、ハンドル操作。FCの「F1レース」のように左右の方向キーだけを使うタイプと、上下左右の方向キーを使ってキーを入れた方向に車が向くタイプが用意されている。慣れない人でも、これでOKだね！　ただ、スクロールに取り残された車は燃料をさっ引かれて他の車のまっただ中に戻されちゃうから注意しよう。

5P同時プレイが、可能なモトローダー。友達が来たときの"接待ソフト"に絶好の1本だね。

改造町人シュビビンマン



SHT

- 3月予定
- 未定
- NCS
- ROM

なんたって、タイトルが超越してるよね。まるで、○○倫人○○○○マンみたいだけど、もちろん、内容は、ぜんぜん違う。

一言でいうとコミカルタッチ横スクロールアクションゲームだ。2P同時プレイ可能で、自機の太助とキャピ子を操作して亜空魔団と戦っていく。太助とキャピ子の武器は、剣とシュビビーム。各ステージは、町内マップ自分で攻略のコースが選べる。各ステージをクリアすると、アイテムが手に入ったり、パワーアップできたりする。また、マップ画面では、修理(シュビビンマンは、サイボーグなのだ！)や買物もできるぞ。しかも、シュビビンマンの2Pは、ただの2Pではない！　仲間の頭に乗ってハイジャンプしたり、ビームの威力を合体させる連携プレイが、可能なんだ。

技をかけるときのかけ声なんかもビシバシ入ってノリのいい仕上がりになりそう。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

はにわのハニーはナニワの生まれ!?
88ユーザーお待ちかねの、ゲームアーツお得意のアクションシューティングゲームだ！
またファミスタがプロ野球に近づいた！
不朽の麻雀ゲーム"ぎゃん自己"の3が、ついに登場だ！

ぎゅわんぶらあ自己中心派3

TAB

- 12月中旬
- 6,9.00円
- ゲームアーツ
- ＰＣ-88ＳＲ以降
- 5'2D

週刊誌の連載はもちろん、パソコンのマージャンゲームとしても人気がある『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のパート３が、いよいよ発売されることになった。

しかし今回のパート３はキャラクターデータ集ということで、コミックに登場するキャラクターが10人入っている以外には、基本的にはこれまでと同じだ。

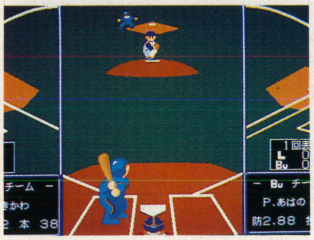
１の勝ち抜きモードや２のタコ討伐モードなどは入っていない。

パート３だけで遊ぶことはできるのだが、ユーザーディスクを作ることによって、前作、前々作のキャラクターを合わせた総勢34人のなかから好きなメンバーで対戦することができるのが最大の魅力だ。これで「宇宙からの侵略」モード(メンバーがすべて異星人)もできるようになったのだ。

パート３に入っている10人の顔ぶれはジニアス斉藤、早乙女牌、哭きのカバ、武田震源、カラポン、Ｅ・Ｔ、ケケケの北郎、CHON²、片チン大王、バビロンという、個性的なキャラばかりだ。

発売日が今から楽しみだね。

プロ野球ファミリースタジアム



SLG

- 発売中
- 6,800円
- ゲームアーツ
- ＰＣ-88ＶＡ
- 5'2ＨＤ

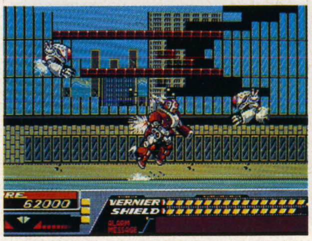
ＶＡ版「ファミスタ」は全16球団。対コンピュータ戦の試合結果をユーザーディスクに記録し、成績を競う"ペナントレースモード"が加わり、ますますエキサイトしそう。

また、選手データや投手の球種などもファミコン版よりパワーアップ（選手ごとにバッティングの特徴や好不調などのパラメーターが増え、球種ではナックルやシンカー、スライダーなどが加わった）しているので、こちらも楽しみ。もちろん、オーダーは組み替え可能。しかも野球場２つにプロ野球ニュースと、いたれりつくせりのＶＡ版ファミスタ。ぜひ、ＳＲ以降にも移植してもらいたいもんだ（勝手なヤツだなーもー）。

さてお話は変わって、このＶＡファミスタで友と熱いひとときを過ごしたいって男たちに朗報だ。「そんなときこそ、このDUALジョイポート。これは88のマウスポートに２本のジョイスティックを接続できる、拡張ユニットです。定価は3,800円とたいへんお買い得。お電話はいますぐ！」(冗談だよーん) なーんて、ちょっとアル○ンコぽかったけど、ＶＡファミスタには必需品だよ！

Ⓒ(株)ナムコ

ヴェイグス



ACT

- 12月中旬
- 5,800円
- ゲームアーツ
- ＰＣ-88ＳＲ以降
- 5'2D

ゲームアーツの新作アクションゲーム「ヴェイグス」の発売が近づいた。

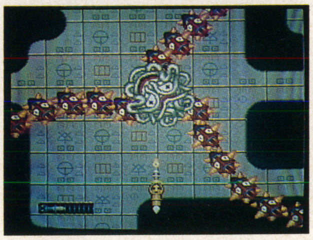
10月号でもちょっと紹介したけど、簡単に説明しておこう。基本的には、大きなキャラクターが画面せましと動きまわる、横スクロールのアクションゲーム。３つのミッションが各５エリアで構成されているんだ。スピーディーな感覚がなかなか楽しいんだけれど、ゲームはなかなか難しいぞ。

さて、このゲームのポイントはというと、できるだけ数多くの敵を撃破することだ。ヴェイグスのパワーアップは、１エリアをクリアした時点での敵の撃破数によってユニットが追加され、それをヴェイグスの各武器（バルカン・パンチ・ビーム砲の３種類）と、シールド、バーニアのレベルアップに振り分けてやるんだ。

ゲームの後半になると敵キャラの攻撃がけっこうきつくなるから、前半はなるべくシールドのレベルを上げるようにするのがベストだ。

最近、ゲームマシンも16ビットへ移ろうというなかで、８ビットのマシンでもまだここまでできるんだと感心してしまうゲームだよ！　来月号で攻略するからお楽しみにね。

ハニー・イン・ザ・スカイ



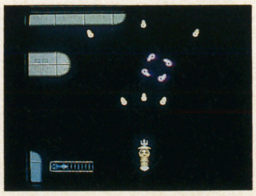
SHT

- ２月
- 価格未定
- フェイス
- Ｈｕカード

ＰＣエンジン新規参入メーカーのフェイスからの第１作が「ハニー・イン・ザ・スカイ」。

タイトルとゲーム内容のギャップが驚き桃の木、藤ノ木古墳だ。なんと、「ハニー・イン・ザ・スカイ」は、埴輪の"ハニー"が主役のシューティングゲーム。ハニーつったって、別にかのみうらじゅん画伯とは、なんの関係もございません。なぜか、埴輪のハニーが、ロケット噴射の炎を出しながら飛び回り剣を振りかざして火の玉を発射。敵をバシバシやっつけるんだ。ハニーは、腕を振り回し８方向に攻撃が可能。そして、出てくる敵キャラは、すべて日本神話からヒントを得たというユニークなヤツらばかりだ。

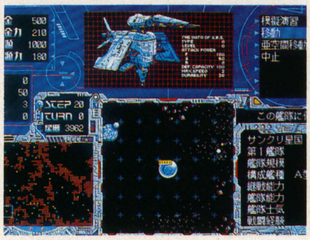
最初は、ヘンテコな感じを受けるけど、見れば見るほど不思議とみょーななつかしさを覚えるいい味出してるこのゲーム。埴輪マニア（そんなもん、いるのかよ!?）要チェックだよ。



NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

みんな、おどろけ～！ 響子さんの声が聴こえるんだぞ!!
オレンジロードの"まどか"が、MSX2にもやってきた！
ちょっとマンガタッチの、ファンタジックアドベンチャーだぞお！
だんさん、だんさん。凝り性の工画堂はんがシミュレーションゲーム出すんやて！

シュヴァルツシルト



SLG

●12月24日
●12,800円
●工画堂スタジオ
●ＰＣ-98シリーズ
●5'2ＨＤ, 3.5'2ＨＤ

星暦3960年。サンクリ星域の王が暗殺された。皇太子のひれの宮様は反乱鎮圧と父王の仇(かたき)をうつために、背筋を伸ばして起立／ した。──ストーリー・完。

基本は戦略シミュレーションなんやけど、おもろいんはほかの国がひれの宮に対して「愛してる」とか「生先なんかどわいっきらいだい／」と思ってまんねん(素手でこいっちゅうねん)。それらの思いの強さを印象値で表しておる。ポイント高きゃ同盟してくれはるし、0なら宣戦布告や!!（ほんまに素手でこいっちゅうねんな）

この印象値を軸として奥の深いシナリオが展開していくワケやけど、印象値の上げ方ちゅうのがおもろいんですわこれが、だんさん。援助なんかでも上がりまんねんけど、たとえば、ある国とケンカしよると、彼を密かに愛していたビビアンは「いけないことしちゃいや／」ゆうて印象値を下げたりしまんのや。このかけ引きがシミュレーションの醍醐味でっせ／

シナリオも戦闘も、ほんまにリアルやから、いっぺんやってみておくれやっしゃ／ だんさん!!

時空の花嫁

ADV

●12月下旬
●5,800円
●工画堂
●ＰＣ-98シリーズ
●5'2ＨＤ, 3.5'2ＨＤ

あなた、お元気ですか？ 私は元気です。隣の源造さんのいとこの他人も元気だそうです。あなた、工画堂からBIGなクリスマスプレゼントがあるんですって。私はダイナマイトキッドのストンピング10連発を受けた思いをしています。時空の花嫁……。瀬戸は日暮れ天井……。

22世紀。タイムパトロール隊員のタロさは、ガールフレンドの柳の下に猫がいるだから（ね）小柳久美子さんを（少しアブない世界の）モーリスさんにさらわれてしまい、16世紀のロデラーンへと向かわれたのです。物語はハードな純愛ものですが、ゲームはコミカルタッチの軽いノリに仕上がっています。15センチぐらいは浮いているでしょう。いくつかのニューシステムが採用され、システム論理性も追求されていますが、なんといっても、そのアニメタッチなグラフィックとドラマチックなイベントは追随を許しません。悪者にさえもドラマがあり、どんでん返しの連続。まるでアドベンチャーゲームを思わせます。従来の、レベルアップのために戦い続ける単調なRPGとは一線を画しています。超大作になりそうですね。

きまぐれオレンジロード

ADV

●12月10日
●6000円
●マイクロキャビン
●ＭＳＸ２(＋)
●3.5'2ＤＤ

めぞんとともにマイクロキャビンのもうひとつの期待株が、この「きまぐれオレンジロード」ＭＳＸ２版だ。

88、98版からの移植なんだけど、見た感じでは、それほど遜色(そんしょく)なく移植されているようだ。

ただ残念なのは、ゲーム中に音楽のなる場所が減ってしまっているということ。これはＭＳＸ２のハード上の制約だから仕方のないこと。

でも全然音楽がないわけじゃなく、肝心なところではちゃんとなるので、それほど心配する必要はないからご安心を。

音楽のほうは、まあそんなところだけど、見てほしいのはグラフィック。

ＭＳＸ２って機種はドットがちょいとばかり粗いかわりに、色がたくさん使えるというのが強みだってのは、ＭＳＸ２をいじったことのある人間ならたいてい知っていると思うけど、このゲームもきちんとそれを活かして描かれているんだ。

はっきりいってマイクロキャビンには、こういうゲームを作るノウハウというものができあがっているように思う。マイクロキャビンのこれからにも期待したいね。

めぞん一刻 完結編

ADV

●12月16日
●5,800円
●マイクロキャビン
●Ｘ68000
●5'2ＨＤ

「あたしね、ずっと言えなかったことがあるんです。本当は五代さんのこと、ずっと前から好きだったの……」

どしぇーっ／ 最初にこの声を聴いたとき、ボクは時代の流れとパソコンの性能の向上を思い知らされたような気がした。加えてこのアイデア。

パソコンにサンプリングついたというだけで大騒ぎしていたと思っていたのに、まさかこういう使い方があるとはねぇ。もちろんアドベンチャーゲームのセリフをパソコンにしゃべらせるというはなかったわけじゃないけど、これほど絶妙に、しかも口パクまでさせてしゃべるのはなかったんじゃないかな？

さらにしゃべっているのは、島本須美さん／ もうこれは本格的の極致。マニアはもう、たまらない世界だね、こりゃ。もっとつっこんだ話をすると、この声はＴＶの使い回しじゃなくて、完全にこのゲームだけに収録された声なのだよ／ X68ユーザーよ、この幸せもん!!

また、画面やセリフもX68のためにすべて描き直してあるし、マウスでの操作も魅力あるぞ／ これは買いだ!!

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

中国の土地は六角形でしきられているワケではありません！
マイケル・チェンと中華軍団との壮絶な戦い！　しかし真の敵は自機の当たり判定だ？
マスター・オブ・モンスターズの移植2番手は、なんとMSX2だ！
毎回違ったストーリーを楽しめるティル・ナ・ノーグが、IIとなってパワーアップ！

ティル・ナ・ノーグ

RPG

- 12月下旬
- 5,800円
- システムソフト
- PC-98シリーズ、X68000
- 5′2HD,3.5′2HD(98)

システムソフトの新作は「ティル・ナ・ノーグII」。去年の冬に発売された前作のティル・ナ・ノーグは、シナリオ・ジェネレーティングシステムを採用した画期的なゲームだったよね。

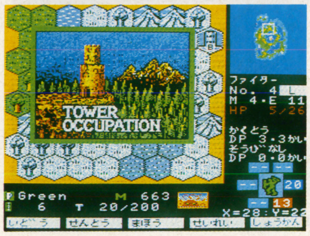
前作がすごいシステムだっただけに続編がどうなっているのかに興味がわくところだけど、これが大変。なんとIで解決した1～4のシナリオを混ぜて、新たに形成された大陸を舞台にゲームが進行するんだ。これだけでもいままでのRPGとは違うよね。

もちろんIIだけでもゲームはできるようになっているのだけれど、Iを解いていれば、前作で一緒に戦ったキャラもあちこちに配置されてスタートするので、ゲーム中に出会ったりすることもあるんだ。これはもう感動モノ！

IIになって新しく加えられたのが、町や城のマップやタワーなどの地形。またキャラクターのグラフィック（特に女性キャラ）がよりきれいになっていてくれるのも、本当にうれしい。

とにかく、コタツに籠りがちな冬におすすめのゲーム。98のユーザーであれば、Iをやった人ならもちろん、やっていない人も、ぜひプレイしてもらいたい1本だ。

マスター・オブ・モンスターズ



SLG

- 12月下旬
- 12,000円
- システムソフト
- PC-9801シリーズ
- 5′/3.5′(2DD/2HD)

ここでMSX2ユーザーにはウレシイお知らせだ！　88シリーズで大人気の「マスター・オブ・モンスターズ」がMSX2に移植されることになったんだ！

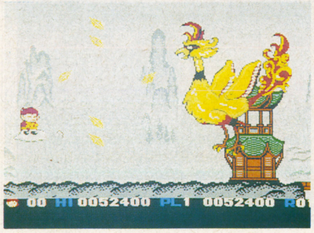
どんなゲームなのかというと、88やX1でおなじみの「スーパー大戦略」の戦車や飛行機などのキャラを、ファンタジー系のモンスターに置き換えたといった感じのゲームなんだ。

でも、ただ置き換えただけじゃなくて、それなりにアレンジが施されているので、大戦略を知っている人も知らない人もかなり新鮮な雰囲気でゲームをプレイできるんだ。

そういったオモシロシミュレーションがMSX2に移植されるとあっては、ユーザーはチェックを入れる必要があるだろう。

MSX2に移植するときに、問題になったのはグラフィックの問題だろうね。あの雰囲気を殺さずにどこまで移植できるかが大きなヤマになったろうと思うんだけど、このMSX2版はその問題を見事にクリアした作品になっている。まあ文字はカナになってしまってはいるが、スピードも変わらないし操作性も◎だぞ。

中華大仙



SHT

- 発売中
- 6,800円
- GA夢
- MSX2
- 3.5′2DD

“中華大仙”う～ん、いい名前だ。何か語感が“幻魔大戦”みたいで、激しい戦いを予感させるものがあるね。中華大仙はその名のとおり、かなり激しいシューティングゲームだ。先月は写真だけだったけど、今月はしっかりプレイできたぞ。

中華大仙のウリは墨絵調のグラフィックとハデハデの法術だが、まずグラフィックは及第点。そんなに細かくないけど、気分が出ているぞ。でもMSXではよく「背景はいい。でもキャラが……」というケースがあったからね。

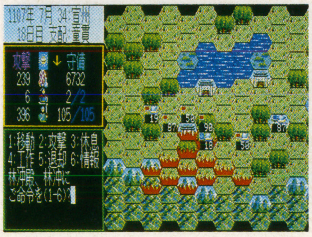
その点では、MSX2版は少しキャラ、弾が見づらいくらいだからそれほどの難はない。

でも、もともと自機の当たり判定が大きいゲームなので、この少しの差が人によってはかなりきついかもしれないなあ。

そのキツさがいちばん表われるのがボスとの戦い。このゲームのボスはとにかく弾をまき散らすから、ちょっと見づらいのが死を招くのだ。そのへんの配慮がしてあればかなりイイ線いったはず。ちょっと残念だな。

問題点はそれだけだから、ウデに自信のある人はチャレンジしてみては？

水滸伝・天命の誓い



SLG

- 12月23日
- 9,800円(CD付き12,300円)
- 光栄
- PC-88SR以降
- 5′2D 3枚組

シミュレーションゲームの老舗・光栄から、新作ゲームが登場する。内容は三国志と並ぶ中国の大河小説、水滸伝というから、光栄ファンとしてはうれしいところ。

原作となっている“水滸伝”は、宋の時代に国の腐敗を嘆く憂国の英雄や学者など総勢108人が梁山泊（りょうざんぱく）に集い、金権政治を行っている賊臣と戦うという痛快な物語。武将や豪傑ばかりではなく、妖術使いなども登場するおもしろみもある原作なだけに、完成度が期待される。

戦闘モードは原作のムードに合わせたHEX戦で、地形は季節により春夏用、秋用、冬用の3パターンから選ばれ、陸地だけでなく川などの水上戦も可能になっている。

さらに天気や風向きなどの気象データも考慮される。戦闘手段も一騎討ちや火計などのほかに、今までのゲームにはなかったような妖術による戦闘もできる。

さらに、ゲームに登場するキャラクターは合計255人！（うーん、コンピュータ的な数字だあ）中国大陸は広いし、これだけ人数がいればたっぷり遊べそう!?

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

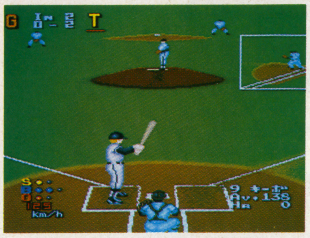
シミュレーションファンに朗報！ 大戦略ファミリーがまた増えたよ！

MSX1ユーザー希望の星、コナミの新作“ゴーファー”の発売直前情報だ！

MSX2+専用のハイスピード・シューティングゲーム！

PC-エンジンでおなじみのパワーリーグが最新データでX68に！

パワーリーグ



SLG

- 発売中
- 8,800円
- ハドソン
- X68000
- 5′2HD

今季のペナントレースも、西武ライオンズのV3で幕を閉じ、ほっと一息と思っていたら、南海ホークスや阪急ブレーブスの相次ぐ身売り事件等がスポーツ紙をにぎわせたりして、ちょっとびっくりさせられたね。そんななか、ハドソンからPCエンジン版ですでに発売中の野球ゲーム、「パワーリーグ」がX68に移植されて、発売されることになったのだ。

画面写真を見ればわかると思うんだけれど、PCエンジン版と見間違えてしまうほどグラフィックはキレイだ。さすがX68といいたいところだ。

もちろん、操作方法やチームの数、そしてVS、ペナント、オープン、WATCH、エディットの5つのモードまで、そっくりそのままに移植されているんだ。

ただ、チームデータは、88年度後半のデータを使用していて、GJANSのアジアの大砲ロウや、LITOOのバークレー、BUFFERSの助っ人フライヤンが入っている等、若干エンジン版と変更があるようだ。

効果音なんかもリアルで、「ぽてっ」ていうホームランを打ったときの音もちゃんと直ってるよ。

レイドック2

SHT

- 発売中
- 7,800円
- T&Eソフト
- MSX2+
- 3.5′2DD

あのレイドックが、MSX2+専用になって帰ってきたんだ。

今回は全体的な構成、武器、マイシップ等で気がついたことをピックアップしてみよう。

全体の構成は、1つのステージが縦スクロールと横スクロールに分かれているところが、最大の変更点だ。レイドックの前2作では縦スクロールのみだったので、なんとなく別のゲームになってしまったような気がする。

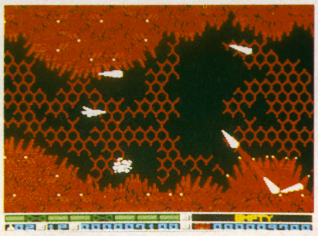
武器のほうはスーパーレイドックと変わりがないため、以前の感覚でプレイできるだろう。また、1Pでの戦闘中にも武器が選択できるというのは、とてもうれしい設定だ。

キャラクターは、シリーズの中でいちばん動きがいいし(当たり前か)、マイシップのスピードが速くなったので、操作性が上がっているようだ。

注意が必要なのは縦スクロール（とくに1面）の石柱が見づらいことだ。たんなる背景と間違えて衝突してしまう（ボクがドジなのかもしれないが）ことがあるので、気をつけたい。

ほぼ完成に近い開発バージョンでの感想はこんなところだ。あとはキミ自身で感じてくれ！

ゴーファーの野望 EPISODE II



SHT

- 12月下旬
- 5,800円
- コナミ
- MSX
- ROMカートリッジ

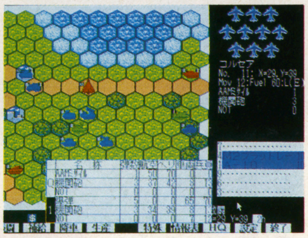
くそう〜っ、ページがないっ！ これだけのスペースで“ゴーファーの野望”発売直前情報を載せるのは、かなりキビシイなぁ。コナミ・MSX情報ではどこにもひけをとらないBEEPが、今回は遅れをとってしまったぜ！

では、先月の続きで4面以降を紹介するぞ。1回しか書かないから、よぉ〜く読むんだぞ。

4面はタイムワープ面で、過去のボスキャラが登場する。テトランやグラ2でおなじみのビーム艦なんかも出てきちゃう。5面はモアイ面だ。当然イオンリング吐きまくり地獄で、振り向きモアイやメカモアイ、巨大モアイが行く手をはばむぞ。

6面は砂模面。砂の中から砲台や敵が出てくる。さらに上から前から砂が流れてくるのだ。7面は細胞面で、グラディウスIの細胞面に似た感じ。8面は地獄！ の地獄面。針山から針は飛ぶ飛ぶ、血の雨は降ってくるでもう頭はパニパニ。そして9面は要塞面。床は剝がれる、シャッターは降りる、極めつけはカニ道楽！ この先は一応秘密だけど、ゴーファー様も当然出るぞ。最後まで驚きの連続テレビ小説だから、来月の攻略編をお楽しみに！

スーパー大戦略98/68



SLG

- 12月下旬
- 7,800円
- システムソフト
- MSX2
- 3.5′2DD

シミュレーションゲームの世界ではもう大戦略という名前抜きでは語れなくなってしまった今日このごろ。

その大戦略ファミリーにまた新たな兄弟が生まれようとしているんだ。

当然8ビットからの移植になるんだけど、そこはシステムソフトのこと、そのまま移植するだけで満足するはずがない！

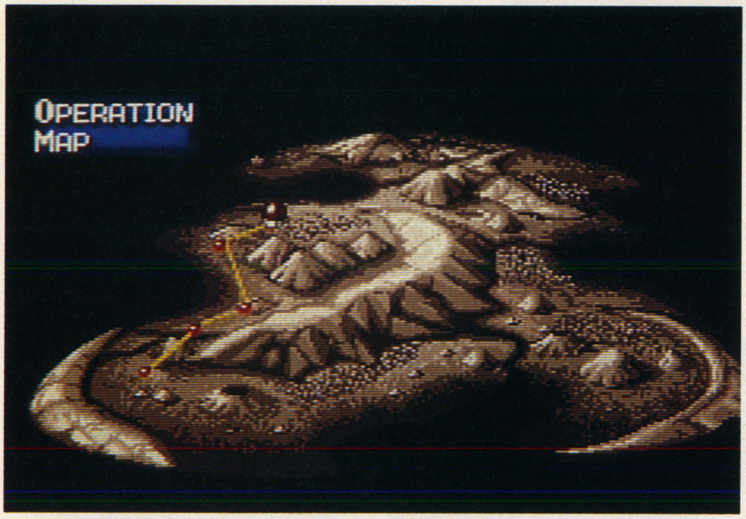
98版はIIのときと同じくマウスに対応しているので、ほとんどの操作はマウス1個でOK。それによくやったというのは、ユニットに数字がついていて、その部隊の頭数がわかるということ。これははっきりいって、とっても便利。もちろん88よりずっと速いからあのイライラからは解放されるしね。

そして待望のX68版のほうは、その持ち味を最大に活かし、グラフィックをすべて68用に書き換えてあるんだ。

だからユニットの表示も異様にキレイ。一見の価値ありだよ。

あと加わった機能として、メインスクリーンの拡大縮小やウインドウを好きな位置に置けるという、マッキントッシュ的な味付けもされているぞ。

※写真は98版です



これが、戦闘の舞台となるメア・ネクタリス。16の収容所を開放しろ。

初のオリジナルシミュレーション

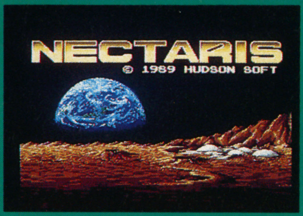
「ネクタリス」ってなんだ? 今までのPCエンジンソフトって、名は体を表しているソフトが、多かったよね。今度の新作「ネクタリス」はその常識を破った、PCエンジン初のオリジナルSFシミュレーションゲームなんだ。

舞台は、2089年の月面。メア・ネクタリス(神酒の海)を舞台に激戦が繰り広げられる。これで、タイトルの意味をわかってくれた?

さて、ストーリーをかんたんに説明すると月面の資材の占有を宣言したガイチ帝国に対して反乱軍(連合軍)が立ち向かうってもの。ゲームのノリは、スターウォーズというより、ガンダムに近い気がするよ(当たり前か)。

同じ戦力のユニットでも、地形を活かせば、だんぜん有利。

ネクタリス

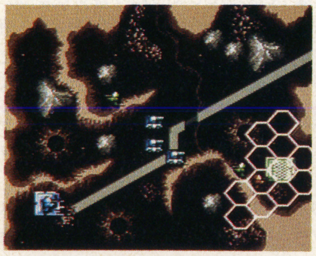


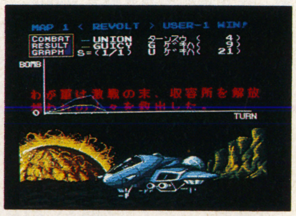
PCエンジン初の本格オリジナルシミュレーション「ネクタリス」。抜群の操作性と重厚なグラフィックで、今までシミュレーションを敬遠していた人にも、おすすめ!

ハドソン/1月予定/5,800円/Huカード

操作性は、抜群!

操作は、はじめてシミュレーションゲームをプレイする人でもだいじょうぶなように親切設計されているんだ。しかも、セレクト画面にマニュアルなんてモードまでついているんだ。ゲームをはじめる前にマニュアルなんて読んだことがない、ゲームをはじめて困ったら読めばいいやって人って多いよね。マニュアルモードにすれば、ネクタリスで必要とされる情報がぜーんぶわかってしまうっていうんだからビックリ。とにかく、取っつきやすさと操作性は、抜群だぞ。


シナリオ1のポイントは、マップ中央にある橋だ。渡たらずに敵を引きつけて、各個撃破するように心がけよう。

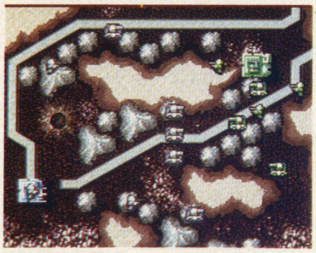


1シナリオ制覇するごとに、この場面が出てくる。被害を最小限にするようにしよう。

スッキリした画面構成

ネクタリスでは、今までの作戦、戦術級シミュレーションゲームには、つきものだったヘックス(6角形)や、スクエア(4角形)が画面に常時表示されていない。これまでシミュレーションゲームはやりたいけど、あの6角形を見ると頭痛がしてどうもといった人に朗報だね。それじゃあ、移動力や戦闘その他のことはどうするのか? じつは移動や攻撃時や輸送時といった必要なときだけ画面にヘックスが出てくる設計になっているわけだ。

ゲーム心がそそられてしまうってもんだね。

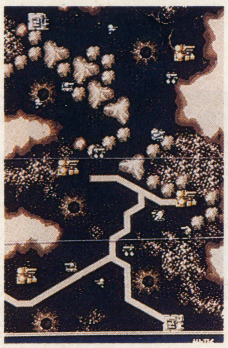

シナリオ2。ポイントは、対角線上に走る道の中央の荒地に戦車を配備して、敵を引きつけること。遊撃隊は上方の道から進め。

シナリオ3。最初の数ターンは、前線を味方の収容所付近まで下げ、敵のナスホルンが出てきてから一気に進軍しカタをつけよう。

敵の強さやユニットは

やっぱりシミュレーションゲームだから、敵の思考ルーチンが気にかかると思うんだ。最初は弱いかなと思ったけどところがどっこい、だんだん難しくなってくるわけだ。各シナリオには、ポイントがあ

ってそこに気がつけばコンピュータに勝つことができる。そのポイントをつかめるかどうかは、プレイヤーの頭脳しだいだ。登場ユニットは、飛行機、戦車をはじめとして全部で23種類出てくる。ネクタリスのユニットは、経済力を使い、お金で好きに部隊を雇えるわけではなく、シナリオごとに登場するユニットが決まっているんだ。それだけにユニットを操るキミの作戦指揮が、大きくものをいってくるぞ。コンピュータに勝てば、マップの名前としてパスワードがもらえる。パスワードを使って2Pも可能だ。コンピュータに勝ったら友達相手に楽しむなんてのもいいね。冬休みは、友達だけでなく、お父さんとも「ネクタリス」をプレイしよう。（文／我流子）

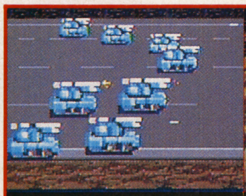


シナリオ5。ポイントは、中央左、の工場を占拠し、そこを防御拠点とすること。敵部隊が近よってくるのを待ってただけ。

シナリオ4。敵のハンターに気をつけ、攻撃の主力は右下から回りこませる。画面中央の2つの工場を早めに占拠し防御拠点としよう。

これがネクタリスの全ユニット

ネクタリスのユニットは、月面上で戦闘するため、真空中でも爆発可能な火薬、低重力下での安定性、高速移動時の慣性の相殺などさまざまな点で工夫されている。



重戦車タイプA T-79 グリズリー

対地攻撃力70	対空攻撃力0	射程1
移動力 4	防御力 50	

ガイチ戦闘攻撃機 EF-88 ハンター

対地攻撃力70	対空攻撃力70	射程1
移動力 11	防御力 50	

攻撃機 AX-87 ジャビイ

対地攻撃力70	対空攻撃力20	射程1
移動力 10	防御力 30	

戦闘機 FX-1 ファルコ

対地攻撃力0	対空攻撃力90	射程1
移動力 12	防御力 30	

ガイチ重戦車 GT-86 モンスター

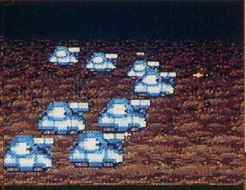
対地攻撃力60	対空攻撃力0	射程1
移動力 5	防御力 50	

ガイチ中戦車 GS-81 スラッガー

対地攻撃力50	対空攻撃力0	射程1
移動力 7	防御力 50	

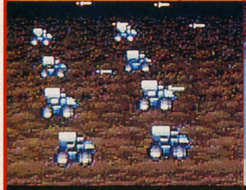
標準戦車 S-61 パイソン

対地攻撃力50	対空攻撃力0	射程1
移動力 6	防御力 40	



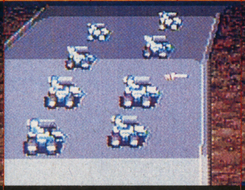
重戦タイプB PT-6 アルマジロ

対地攻撃力60	対空攻撃力0	射程1
移動力 4	防御力 60	



ミサイルバギー Bタイプ MB-4 リンクス

対地攻撃力40	対空攻撃力10	射程 対空1 対地2
移動力 6	防御力 20	



ミサイルバギー Aタイプ MB-5 ラビット

対地攻撃力70	対空攻撃力10	程射1
移動力 8	防御力 20	

自走砲タイプB MR-22 エストール

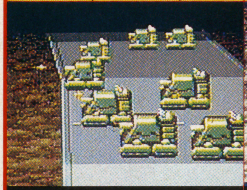
対地攻撃力60	対空攻撃力0	射程4
移動力 4	防御力 30	

自走砲タイプA SG-4 ナスホルン

対地攻撃力45	対空攻撃力0	射程5
移動力 4	防御力 30	

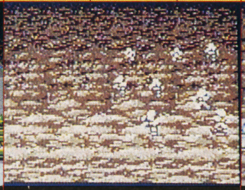
2砲塔 TT-1 レネット

対地攻撃力45	対空攻撃力0	射程1
移動力 5	防御力 30	



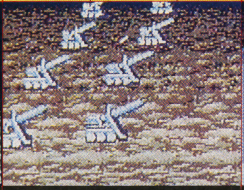
要塞戦車 HMB-2 ギガント

対地攻撃力90	対空攻撃力40	射程1
移動力 2	防御力 80	



歩兵 GX-77 ムンクス

対地攻撃力10	対空攻撃力10	射程1
移動力 3	防御力 4	

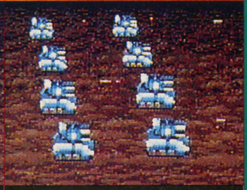


野砲 SS-80 モノケロス

対地攻撃力90	対空攻撃力0	射程6
移動力 0	防御力 20	

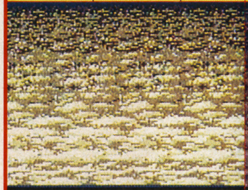
対空車両タイプB MM-107 ホークアイ

対地攻撃力0	対空攻撃力85	射程5
移動力 5	防御力 30	



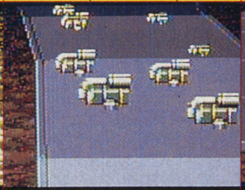
対空車両タイプA AAG-4 シーカー

対地攻撃力30	対空攻撃力65	射程1
移動力 6	防御力 30	



地雷 M-77 ヤマアラシ

対地攻撃力0	対空攻撃力0	射程0
移動力 0	防御力 80	

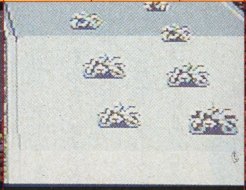


輸送機 C-61 ペリカン

対地攻撃力0	対空攻撃力0	射程0
移動力 9	防御力 10	

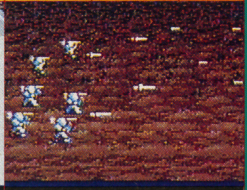
輸送車 NC-1 ミュール

対地攻撃力10	対空攻撃力10	射程1
移動力 6	防御力 10	



バイク兵 CBX-1 ドレイパー

対地攻撃力10	対空攻撃力10	射程1
移動力 9	防御力 8	



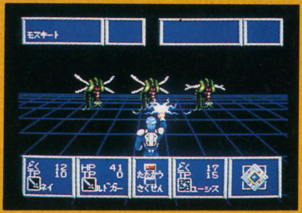
機動歩兵 GX-78 ダーベック

対地攻撃力40	対空攻撃力10	射程1
移動力 2	防御力 10	

今月のおすすめガイド
WE RECOMMEND

MEGADRIVE

ファンタシースターII



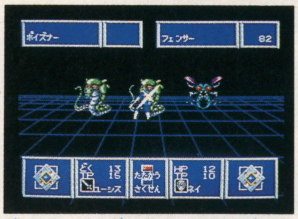
期待度、NO1のファンタシースターII。3つの星を駆けめぐる夢とロマンの大冒険！　今月号も景気よくいくよぉん。

セガ　2月　未定／メガドライブ

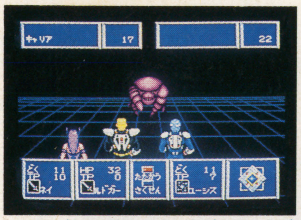
はーい、「ファンタシースターII」の時間だよー。ご案内は、浜松町ブラキィ。どうぞよろしくね。
　ではさっそく、もぎたての最新情報いくよ～ん。

AUTOコマンドだ！　でも……

　今回の戦闘システムでいちばん目につくのが、〝たたかう〟のAUTOコマンドだ。このコマンドで自動戦闘が可能になり、戦闘が早く片づくようになった。この機能がついたのは大正解だと思うぞ。時間の短縮っていうのは、とっても大事なことだからね。
　でも、このAUTOコマンド、戦闘シーンのアニメーションは省略できないんだよね。発売までに変更されないかなあ。



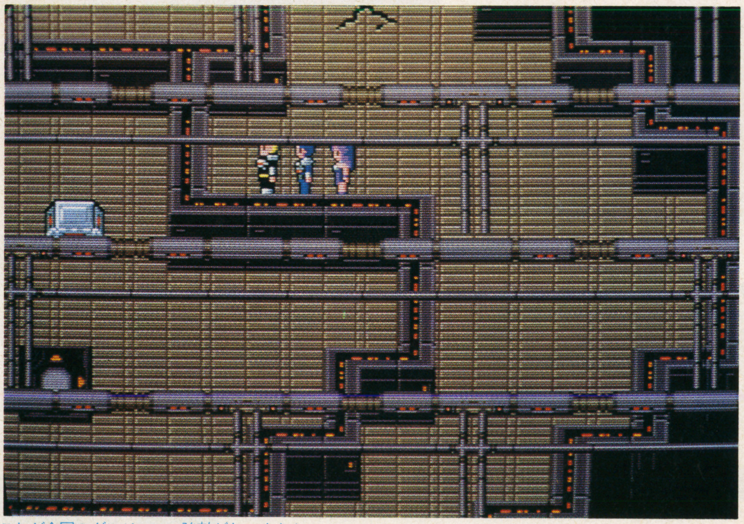
ズバアアッ！　ギャオ～、ドサッ！　ミギャアー！



こんどの敵は、強そー！　逃げちゃえ逃げちゃえっ！

気になるダンジョン

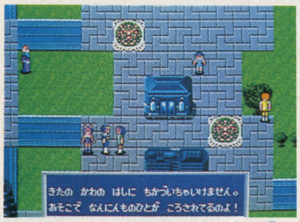
　ファンタシースターといえば、何といっても3Dダンジョンだね。あの美しく、なめらかな動感。初めてTVでCMに直撃したとき、私なんぞ脳が飛び出して、ふくらはぎが倒立前転しちまったもんなあー（なにそれ）。
　で、ファンIIでは一体どうなっているのかな？　と思ったら、な、なんと、魚も泳ぐ海底温泉！　3Dダンジョンではなく、ふつうの上から見おろした画面なんだ。ちょっと残念な気もするけど……。まあ、これも千年たったっていうことでカンベンしてね（うーん、関係ないか）。
　ところで、写真を見ると、手前になんかパイプのようなものがあるよね。これが実は移動中、きれいにスクロールするんだ。ちょうどあのエリシン（もちろんビデゲー）のようなカンジにね。
　見事な重ね合わせ処理とツインスクロール。やっぱりメガドラ、一味も二味も違うぞ。



これが今回のダンジョン。強敵がたっくさん。

業界初のバックアップ修復機能

「ぎゃあー、私のアリサがー、ミャウがーあっ」
「うわー、オレのトレモス、トレモスよぉーっ」
「アドルっどうしたんだ、その装備はっ？　バトルアーマーは、どこにいったんだよー。おいっ返事をしろっ」
　世の中には、結構データを消しちゃう人達がいるんだよね。困ったことに。
　そんな人たちのためにファンIIのスタッフさんが、〝バッテリーバックアップ修復機能〟なるモノを作ってくれたんだ。
　これは、冒険の途中、セーブしたデータが少し壊れたとしても、冒険再開のとき、記録所で、データを組み直してくれるとってもありがたい機能なんだ。
　これで、データの消える心配はなくなったワケだね。



街のグラフィックスは、こんなふうに明るくなった。陽射しを感じる。

ま、そーゆーワケだ。いいつけは守ろうね。

まだまだつづくぞ！

　現在70%完成というところだから、発売は来年の2月頃かな。まあ、首を長くして待っていてちょーらい。
　来月も、紹介するんで、よろしくね。それじゃあオイラは、犬小屋に帰るから、じゃあね。

（文／浜松町ブラキイ）

アレクの天空魔城

ちょっと太ったアレクに、人気上昇！
今度は野球拳もしちゃう「アレクの天空魔城」
イチ、ニン、サン、アスレチック感覚で、
今月も元気にいってみよう！

セガ　1月下旬　5,500円／メガドライブ

同じように見えるけど……

今回のアレクが、第一弾の（アレックスキッドのミラクルワールド）の続編だっていうのは、先月したよね。

この「天空魔城」は、右スクロールのアスレチック要素に豊んだ、アクションゲームで、ラウンドの右端に無造作に放置されている（もしくは敵が隠しもっている）オニギリを取るとクリアーとなる。

ゲーム中、ところどころにお金（バウム）が宝箱に入っていて、これ集めると、SHOPで買い物ができ、ゲームが有利に進められる。

そして、ジャンケンがあるなどなど、これって本当に、ミラクル（略）と同じ！　しかし、「天空魔城」はメガドライブ用ソフト、当然バージョンアップしているぞ！　ボクは、それを伝えねばならないッ！

これが目玉！

ちょっとリキんじゃったけど、これから「天空魔城」の目玉っ！　ここがショック！ってところをヌワッヌワと書いてみよう。

●アレクのアクション（芸）がパワーアップ！

ほふく前進や、キック、またパンチでブロックを飛ばして敵を圧殺するなどの新アクションが、加えられたのだ。

●ホッパー?!

アレクは、いろいろなマシンを乗りこなすが、今回は新しくホッピングも使えるのだ。このマシンは、より高くジャンプすることが可能。垂直落下で、敵を踏み殺す事もできるけど、レーダーではない。

バイクでジャーンプ！　気分はもうノリダー！

●ジャンケンハウス

このゲームの舞台・ジャンバリク星では、今、野球拳が流行している。郷に入っては郷に従え、今回のジャンケンはすべてこの野球拳！

また、前回は三本二本先取だったが、今回は一本勝負！　負けるとアレクは裸の大将、むろんミスとなる（ジャンケンハウスというのは、この星の娯楽施設で、この星の民は、ここでモノをかけたりしながら野球拳を楽しんでいる。アレクもここで勝負ができ、ここで勝利すれば、宝箱の中のアイテムをもらえるのだ）。

野球拳のシーン。次の展開にワクワクするアレク。いい見世物だ。

さらに、なんとここで「ジャンケン・ポイッ」と声が出る。

この他にも、ノリのいい音楽はあるし、グラフィックスはきれいだし、もういうことなし！　間違いなくこれは買いのソフトだよ！

こんなステージが君を待つ！

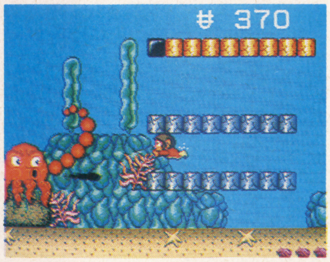
それじゃ、最後にちょっとだけステージ紹介しちゃおう。

ステージ1・ビギナーの町

名前のごとくの初心者面。敵はラジコン飛行機や、まるっこい車。得意のパンチで破壊してしまえ。途中アレクが乗ると崩れる地面があって、この下は地下面になっている。ここでは宝箱がいっぱい、金を稼ぎまくって成金になろう。

ボスはゴリラ！

某雑誌のマスコットだ。究極メガパワーじゃけん（なにそれ）で、奴を脱がすとオニギリが出る。これを取ればラウンドクリアー（食べるかどうかは未定）。



スミをはくタコ。またツボの中に入れるのかな?

ステージ2・ハラッパ草原

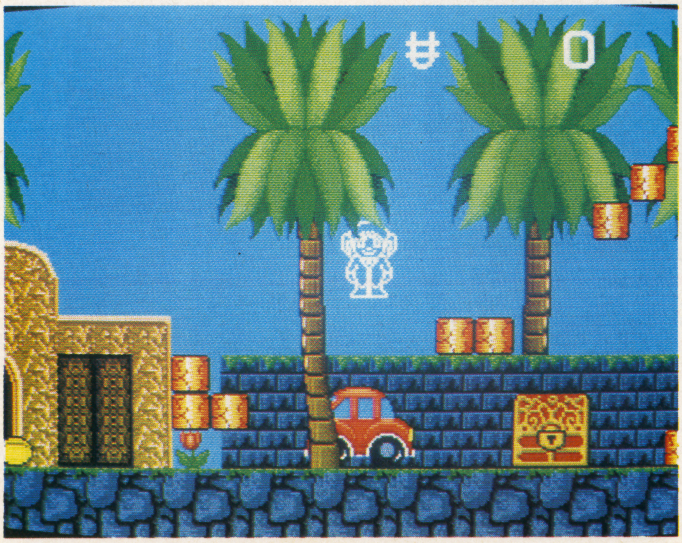
ハラッパといっても遺跡ではない。ここから序々にアスレチックしてくるぞ。敵さんは、ハリネズミやモグラ、空飛ぶハゲタカだ。かわいいからって油断すると、アジャパーな目にあうぞ！

ステージ3・アルト海

いよいよ海に突入する。注目してもらいたいのは、タコ（テンタクルス）。前作では高木ブーそっくりというので、今回は怒っちゃった。それにしても美しいグラフィックスだねー。

と今回はここまで。来月号は、大紹介するつもりだから、楽しみにしていてね。

（文／トリー谷）



ひぇー、不慮の事故。天にも昇る気分だ。

キングオブキングス

RPGファンならおなじみのキャラクター、ゴブリン、ハーピー、ドラゴンなどをユニットとして駆使し、ルシファーを倒すのだ。レベルアップもあって、とってもなじみやすいぞ。

ナムコ　12月9日発売　5,900円　Ⓒ(株)ナムコ

作戦ファンタジーSLG

幅広いジャンルのゲームづくりを信条とするナムコの新作が「キング オブ キングス」だ。「独眼竜政宗」、「三国志」に次ぐシミュレーションゲーム第3弾。

やっぱり日本、中国ときたから、当然西洋、それもヨーロッパの中世を舞台にしたファンタジーシミュレーションなわけだ。キミは、1人の王として、なみいる敵の王(シナリオによって違うが最大3人)を討ち滅ぼし、王の中の王になるんだ。ゲームに出てくるキャラクターも、ドラゴン、ナイト、エルフと、RPGでおなじみのキャラばかりでシミュレーションに慣れていない人も安心していい。

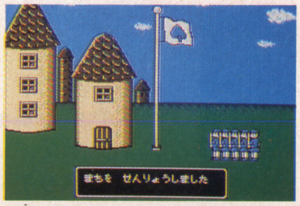
ジャンルはシミュレーションだけどゲーム感覚は前2作と違うぞ。前2作が戦略的なゲームであったのに対して、このゲームは作戦的になっている。戦略的と作戦的なゲームはどこが違うかというと、1回の戦闘スケールが違うのだ。「独眼」、「三国志」ともに1つの戦闘で勝つと国1つが手にはいるわけだ。こうなるとたった1回の戦闘にかかる割合がものすごく大きいので、無駄な戦闘はおきにくい。さらに自国の経済も大切になってくる。それに対し作戦的なキングオブキングスは、もっと細かい戦闘が行われ、より部隊中心、戦闘中心の作戦が必要となってくる。こんな違いがあるんだよね。

たまには、彼我の勢力を比べて見ることも大事なところだ。

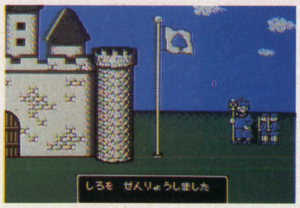
キャラクターに注目!!

キャラクターの特徴と地形をフルに活用しなければ勝てない。キャラクター(ユニット)自体に感情移入できるのが、このゲームのウリとなるだろう。ふつうシミュレーションゲームのユニットと言うと、戦車部隊とか騎馬隊とかの感情移入の余地がないもの。しかしこのゲームでは、RPGをやったことのある人ならおなじみのモンスターがユニットとなってくれる。とても親しみやすく、それぞれ能力が違うから飽きることがないのだ。そのうえキャラの成長なんてのもあってRPG感覚で楽しめる。成長には2種類あって、ただ単にレベルが上がる(これは、1～クラウンの9段階)ものと、成長するにしたがってより強い種族にクラスチェンジするものがある。もっともクラスチェンジできるのは、ナイト、モンク、ソーサラーの3種類だけだ。

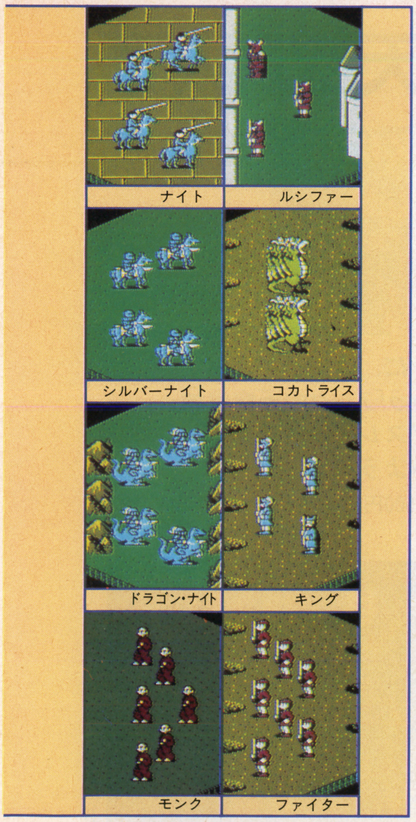
これだけ機能が充実していて、1人用の「ルシファーの戦い」と1人～4人で遊べるマルチプレイのシナリオまで入っているんだから本当にお買得。自分やコンピュータにハンデをつけたり同盟をしたりとさまざまな機能がもりだくさん。初心者からスペシャリストにまで対応できているのではないかな? ファミコンシミュレーションゲームではおすすめの逸品だ!



町を占領すれば、戦いが有利になるのだ。ガンバロウ。



王を移動させ、ルシファーに圧力をかけろ。



ナイト　ルシファー　シルバーナイト　コカトライス　ドラゴン・ナイト　キング　モンク　ファイター

魔法使いびんびん物語

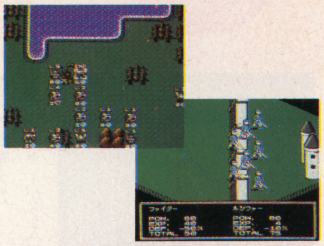
ワシの名は、カブ。ルシファーの戦役を勝ち抜いた偉大なるウィザードじゃ。これから綴るのは、ワシの生涯の物語じゃ。

ワシは、生まれたときから、魔法の才能があり、14歳で王立魔法学院に入学したのじゃ。王立魔法学院は、ルシファー軍との決戦に備えてソーサラーを鍛え始めたのじゃ。最初に生徒は800人だった。ワシの先生の名はマーリリン、クラウンレベルのメイジじゃった。授業が始まって1週間だというのに才能のないやつは戦場に送られ、残ったのは80人。ライバルのクラスメイトもできた。アッサー、ランスロ、デラハン、マリン、ガシュエン、トリッタン、ガラハトの7人だ。やっと、バルらしきものが使えるようになったときじゃった。王がフォーモリアにいるルシファーの軍勢を追い払ったのは、

ネクロの呪文で、スケルトンを呼び出し、味方の防御

我、ついにウィザードになりぬ。もはや、恐れるものなし。

ルシファーとの戦いに備えて



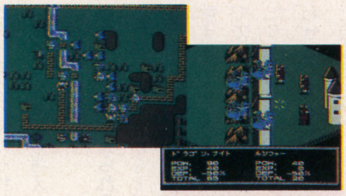
シナリオ2 エレンディアシンゲキ

ルシファーはフォーモリアを捨て、エレンディアに入った。王の勝利の知らせを聞いて、ナイト、リザードマン、グリフォン、ジャイアントが援軍として参戦する。ナイトが加わる最初のうちは雑魚キャラと戦わせておいてレベルアップをはかろう。町に駐在させておくといったパターンがいいが、グリフォンに弱いところに気をつける。リザードマンは、小物キャラには滅法強く、湖だってへっちゃらだ。ファイター退治に向いている。グリフォンは、どんな所にでも飛んで行けるし、ナイトにも強い。敵のナイトの成長を妨げる任務と味方のナイトの防衛を指令しよう。ジャイアントは、町に滞在させて防衛させるのが適任。たいていの地上部隊からは守り抜けるぞ。

このシナリオのポイントは、自分の城の先にある空き城だ。ここにいつ自分のキングを移動させるかが大事なんだ。早めにファイター、エルフを雇えるだけ雇って、キングとともに進軍するのがいい。空き城に入るともう、ルシファーの城は目と鼻の先。山と森に囲まれた都市群の所に部隊を一直線に配置して敵と戦え。ルシファーと戦うときは、ドラゴン・ナイトとクラウンレベルのグリフォンを鍛え上げておこう。

いつでもそうだが、個々のキャラのレベルアップが大事だぞ。グリフォンをレベルアップさせる手っとり早い作戦は第2の城の隣に住むコカトライスと戦わせることだ。こいつに勝てばレベルが上がること間違いなし。

これでエレンディアはキミの手に戻ってくる。

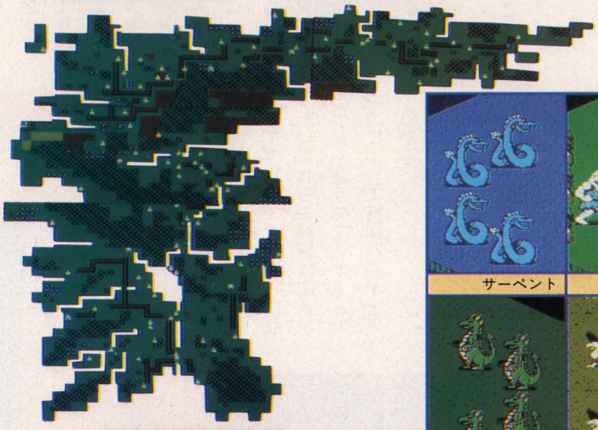


シナリオ1 キング ウィル カム

シナリオ1で雇える種族は、ファイター、ゴブリン、ハーピー、エルフのわずか4種類。その4種類のキャラをうまく活用するのがポイントだ。ファイターだけが町を占領できるのだが、戦力としては弱い。ゴブリンは、山を素早く移動でき、エルフに強い。ハーピーは、移動力が大きくゴブリンに強い。エルフは、森に強くハーピーに強い。

最初に戦闘が行われるのは、敵のハーピー対味方の部隊ということになるだろう。そこで、ちょっと高いがエルフとファイターをペアにしておこう。敵地上部隊と戦う前に、ゴブリンを集結させておくことが大事だぞ。戦うときには、山や森を選び、道路で戦わないことだ。

ゲームのポイントはマップの中盤付近の堀のそばの町の取り合いだ。ここに勝てば、ルシファーの城にたどりついたも同然だぞ。ここに行くときのグループ編成は、ゴブリンとエルフ、ハーピー、ファイターをバランスよく組み合わせておくこと。敵を攻撃するときは1つの部隊をみんなで攻撃し、攻撃する順番も相性のよい順にしておくこと。町の敵戦力を全滅させたら、ファイターがいなくても町の上にユニットを置いておくことも忘れるな。敵が町にいると補給されてしまうぞ。ルシファーと戦うときは、まずルシファーを包囲すること。そうすればルシファーはもう援軍を生産できないのでラクラクだ。また隣接した町にファイターを配置し、レベルを上げておくことも大事だ。ここに配置すれば、ダメージは補給されるので安心だぞ。

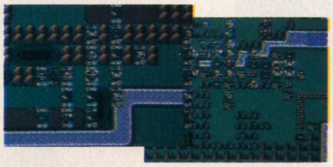


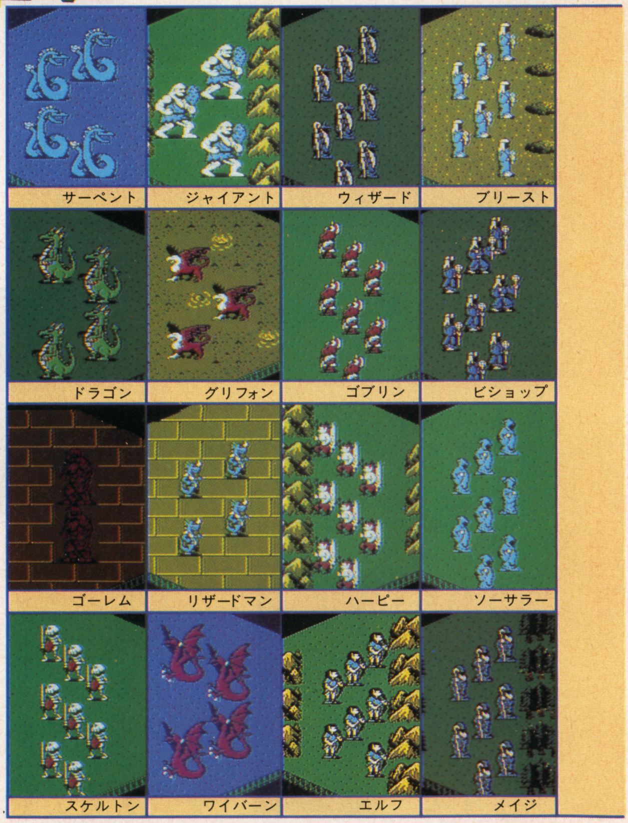
シナリオ3 ダッカイ アトラス ヘイヤ

アトラスの山の彼方に魔王ルシファーは逃げ込んだ。行く手を遮る山脈。

このシナリオで登場するのがモンクとソーサラーとゴーレム、スケルトンだ。モンクは、初期キャラクターに対しては効力を発揮する。また、「レーム」の魔法でゴーレムを召還したり、「ユンク」の魔法で食料を他のキャラに与えたりできる。レベルアップキャラなので一発勝負でコカトライスにアタックというのも可。ソーサラーは、ファイアーボールを投げつけることによってハーピーやグリフォンといった敵にダメージを与えることができる。魔法として、「ネクロ」をかけることによってアンデッドモンスターのスケルトンを召還できる。また「バル」の魔法は、隣接している敵全ユニットを攻撃できるのだが、5人以上必要だぞ。ゴーレムは、攻撃力がジャイアントより強いので防御用に町に1つずつおいておこう。スケルトンは、敵の進撃を遮るために活用しよう。

攻略のポイントは、アトラス山脈を越えた所にある空き城の確保。最初にジャイアントとファイターをつくってすぐに下にある城を目指して進もう。城に入ったら沼の手前にグリフォン、ジャイアント、リザードマン等で防衛ラインを引いて、敵の攻撃を堪え忍びつつレベルを上げよう。ナイト、モンク、ソーサラーはクラスチェンジしておきたい。たった1つの橋を突破するとき別動隊を進ませるというのもいいぞ。アトラス平野が手にはいれば、後はもうケオシアムに潜むルシファーのみだ。





シナリオ4 ケッセン／ケオシアム

いよいよ、最後のシナリオだ。ルシファーは中央の城に籠っている。さあ、決戦だ。

最後に登場するのは、ドラゴンの一族、サーペント、ドラゴン、ワイバーン、水陸空ともに最強の一族だ。ワイバーンは、その長大な移動力をいかす空の王者。ドラゴンは、移動力こそ遅いもののその攻撃力で匹敵するのはわずかドラゴン・ナイトのみ。サーペントは、水面での戦闘ではドラゴンでさえ危ない。

ポイントは、やっぱり空き城だ。左下の城にジャイアントを引き連れ進軍するのだ。入城したらソーサラーとモンクの魔法でジャンジャンゴーレムとスケルトンを生み出して防衛するんだ。目安は、ドラゴンが何部隊か揃い、攻撃隊を編成できるようになってからだ。進軍を始めたら、町で補給しつつ、中央の城を目指せ。敵に、ゴーレム、スケルトンも数多く出てくるから気をつけることだ。この作戦をとれば、永遠の繁栄がおとずれるだろう。

ワシは、ネクロの技を鍛えるために毎日7人の仲間と戦場にいったものじゃ。戦場で何をするかというと呪文でスケルトンを呼び出すのじゃ。ネクロとバルがちゃんと使えるようになれば一人前。

王様がエレンディアを陥落させたという早馬が着いたその日、ワシの初陣がアトラス平野と決まったのじゃ。現時点で残っているのは、我々8人のみ。わずか1パーセントの選ばれし者がウィザードになれるのじゃ。最初は、ファイアーボールでハーピー、ゴブリンの退治といった楽な仕事じゃったが、それが前線に着いたとたん、対ファイター、ソーサラーといった命がけの仕事。暇さえあればネクロをかけ、防御ラインを形成する。前線に飛んで来たグリフォンを倒し、我々はついに念願のメイジになった。しかし友人の何人かは屍となっている。ワシの活躍によって、アトラス平野は我が軍勢の支配下に。いよいよ、1歩歩くたびに敵の本拠地に近づく。我々の任務は周辺の敵部隊のせん滅だ。敵はドラゴン。強敵だ。かなりの友を失いながらも倒した、とたんにクラスチェンジじゃ。ウィザードとして生き残ったのは、ワシ1人じゃ。800人がたったの1人。恐ろしい戦いじゃった。

ワシの活躍によってアトランティスに平和が戻ったことは、いうまでもない。

プロ野球 ファミリースタジアム'88

1988年の最後を飾る野球ゲーム。今年は、野球ゲームがたくさん出てきたわけだけど最後の最後に大本命ゲームの登場となった。

ナムコ　12月　日発売　4,900円　ⓒ㈱ナムコ

バージョンアップ版!?

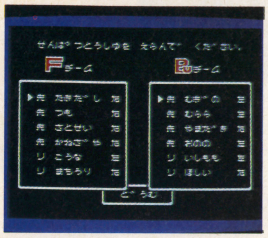
ファミスタ88は、ファミスタからファミスタ87へのバージョンアップの時以上に大胆なシステムが追加されている。そこで目玉と言えるシステムを説明してみよう。

●チーム数が増えた

ファミスタ87において、ジャパンリーグ加盟球団は12チームだった。88年度版は14チームになったんだ。

●選手が増えた

ピッチャーが2人増えて計6人になったぞ。さらに先発、リリーフの区分けが明確にされているので、先発型投手は、2試合続けて投げられない。ローテーションを考えなくちゃいかん。

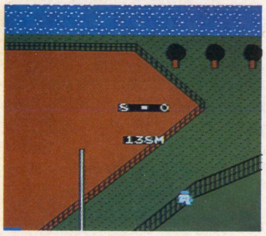


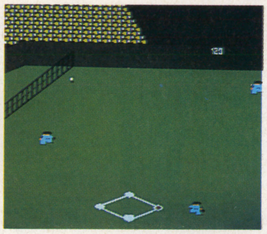
●オーダーが変えられる

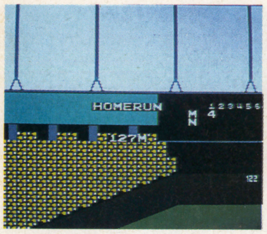
試合前に1番から8番まででバッティングオーダーを組み替えることができる。ここまでできるとツープラトン戦略だろうが右左と順々に組み合わせていくオーダーであろうと自由自在!

●球場が選べる

いままでは、ピッカリスタジアムを各チームがフランチャイズとして使っていたわけだ。しかし、今度はワールドスタジアムなみに4つの球場(どうむ、ろっこうさん、しやちほこ、かせんじき)から選んでプレイできるようになった。これらの球場は広さがまったく違うので、チームの能力によって有利不利が出てくるかも。

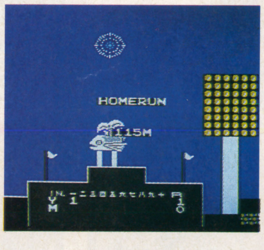


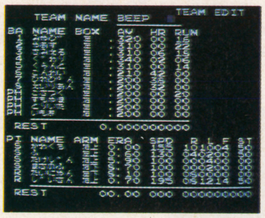




●チームエディットができる

ファミスタ88の最大の楽しみがこれ。名前も自由、データは総計から割り振っていくんだ。ただしナムコスターズをつぶして、Yチーム(Yourチームの略)にするので、ナムコスターズファンの人は自分だけのナムコスターズを作ってみてもいいかも。もちろんメジャーリーガーズの選手以上のスーパースターだって作れてしまう。でも与えられたデータの総計は決っているから、超人ばかりのアストロ球団は作れない。全選手自分の好みでつくることができるなんて、気分はもう監督。





●好調なバッター

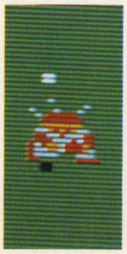
1試合につき、好調なバッターがランダムで2人いるんだ。ただし7回、つまりラッキーセブンは全選手が絶好調になる。絶好調バッターは、バッドをクルクル回すから見た目でわかるぞ。普段は外野フライでも絶好調ならホームラン! 他にも、ゲーム開始時に先攻、後攻どちらかの選手が全員絶好調になる〝ぴいき〟モードもあるからハンデもつけることができるぞ。

●ピッチャーのスタミナ

ピッチャーはスタミナがなくなると、肩で息をしてしまう。スタミナ切れの目安が分かりやすくなったのは歓迎!

●ファインプレイ、エラー

ジャンプキャッチ、ダイビングキャッチといったファインプレイだってラクラクできる。そのかわりといっちゃーなんだけど、エラーも入ってしまったので注意。外野の肩も弱くなってしまったので、カットプレーが大事だぞ。野手の足は速いので、塁間の挟殺プレイはとくに注意だ。



とにかくたくさん変更点はあるけど、ゲーム内容はファミスタのバージョンアップにふさわしい仕上がりだ。もはや年末恒例となったファミスタは、買わなきゃソン! 正月は野球ゲーム三昧だ!

MONTHLY Beep MAGAZINE FOR GAME KIDS
No.51 1989 1

CONTENTS

37 ■特集1
スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン・CD・ROM最新情報満載
激突！新ゲームマシンウォーズ

61 ■特集2
ドラクエ前人気沸騰記念特別企画
こうなる!! BEEP版とらくえ4

●ファミコン
109 徹底マスター
グラディウスII／アキラ／ファイナルファンタジーII〈後編〉
10 新作スクランブル
半熟英雄／忍者龍剣伝／がんばれ！ゴエモン2／キテレツ大百科／ベースボールスター／ZOIDS2／タロット占い／ハレーズウォーズ／松本亨の株式必勝学II／競馬シミュレーション本命／スーパースタープロレスリング／サンダーバード／ワギャンランド／ローリングサンダー／ファミリーピンボール／ハイドライド3

●PCエンジン
73 徹底マスター
ドラゴンスピリット／ビジランテ
15 新作スクランブル
スペースハリアー／ダンジョンエクスプローラー／あっぱれ！ゲートボール／No·Ri·Ko／ビックリマン大事典／がんばれ！ゴルフボーイズ／ファイティングストリート／改造町人シュビビマン／モトローダー／デジタルチャンプ／ソンソンII／ハニー イン ザ スカイ

●メガドライブ・マークIII
81 徹底マスター
おそ松くん／獣王記
超音戦士ボーグマン／ボンバーレイド
14 新作スクランブル
おそ松くん／ファンタシースターII／スーパー大戦略／アレクの天空魔城／ボンバーレイド

新連載
58 サウンドマーケット
コンビニエンスミュージック講座 文●高西 圭
今月のサウンドレビュー 文●島津泰彦
92 グルマン樋口の
ゲーセングルメくいしんぼバンザイ天国 文●樋口 尋

●パソコン
137 徹底マスター
サンダーフォースII／戦国ソーサリアン
18 新作スクランブル
ヴエイグス／プロ野球ファミリースタジアム／ぎゅわんぶらあ自己中心派3／めぞん一刻 完結編／きまぐれオレンジロード／時空の花嫁／シュヴァルツシルト／水滸伝／中華大仙／マスター・オブ・モンスターズ／ティルナノーグ2／スーパー大戦略98／ゴーファーの野望／レイドック2／パワーリーグ

●ビデオゲーム
133 徹底マスター
ホットチェイス／スプラッターハウス

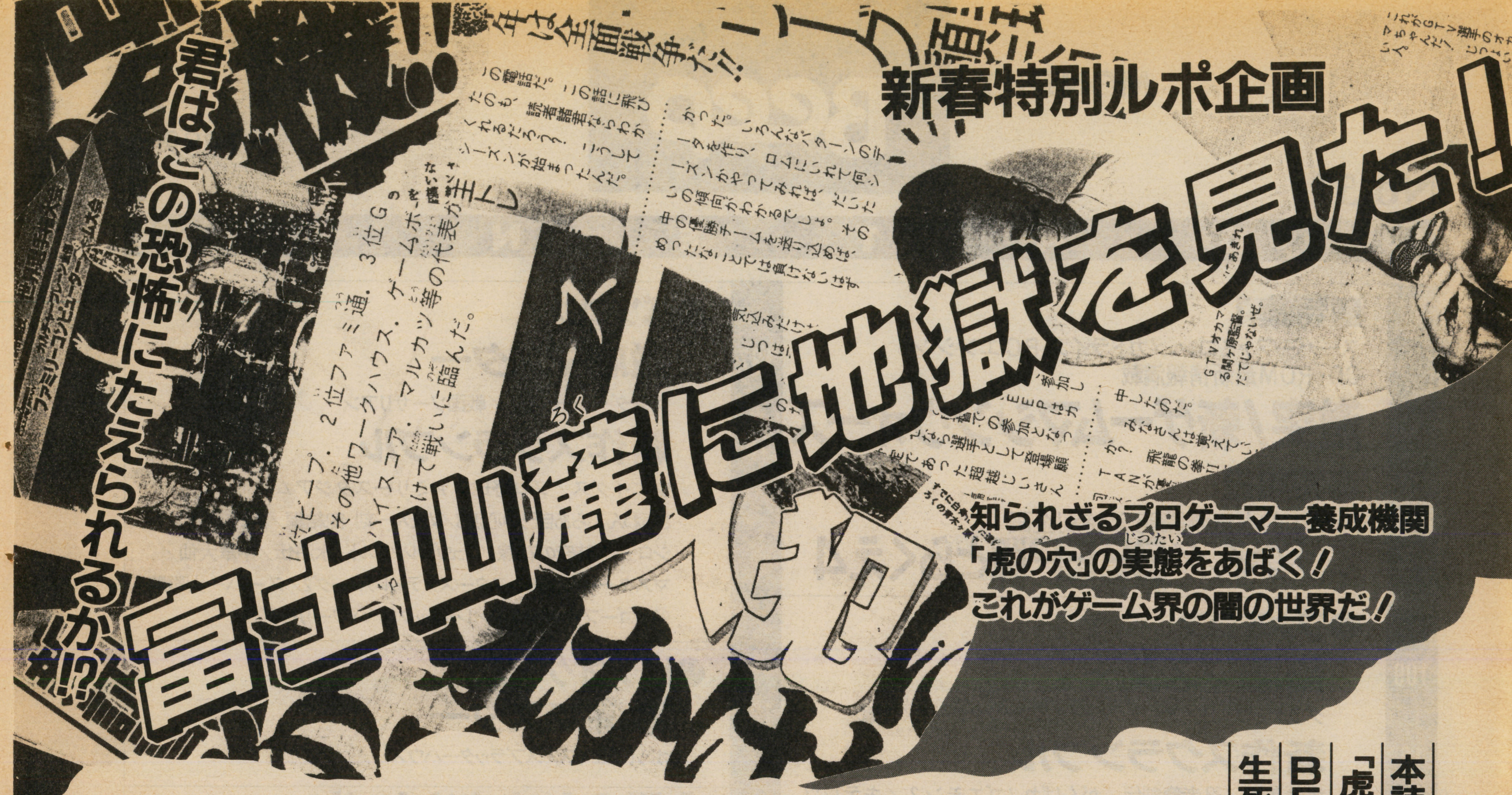
22 今月のおすすめガイド
●PCエンジン
ネクタリス
●メガドライブ
アレクの天空魔城／ファンタシースターII
●ファミコン
キングオブキングス／プロ野球ファミリースタジアム88

30 新春特別ルポ企画
富士山麓に地獄を見た

34 マニアル浜口のTVゲーム進化論 文●マニアル浜口
100 TAKE ON!の自分のドヒョーッ!! 文●TAKE ON!
第18回／メガパワー爆発！ I.Mソフト特集
108 Dr. KILLのマルチターゲット
93 シムルグント王族記外伝
MOON DANCER 文●堀 蔵人

126 全機種の発売日スケジュールがすぐわかる
新作ソフト発売日スケジュール
130 ただ今,ヒット中！
パソコン・ファミコン・セガ・ビデオゲーム人気BEST9
98 バグ猫たいにゃん 文●TINYAN
第23回／ミスターまずっ子
102 びーぷるランド
106 ほかほか瓦版
146 読者プレゼント
132 次号予告

表紙イラスト…溝ロイタル 表紙デザイン…亀海昌次



新春特別ルポ企画

富士山麓に地獄を見た！

知られざるプロゲーマー養成機関
「虎の穴」の実態をあばく！
これがゲーム界の闇の世界だ！

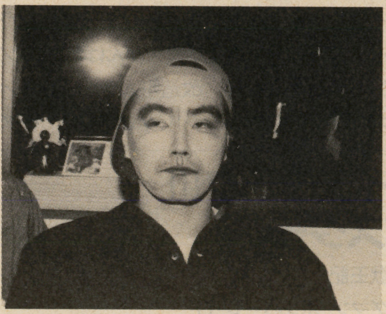
本誌独占スクープによる恐るべき事実の数々。身の毛もよだつ恐怖の機関「虎の穴」とは？ そしてそこへ送りこまれる汚れなき少年たちの運命は？ BEEPが他誌にさきがけて読者に送る決死のレポート！ 生死を越えたはるか彼方に見えるのは天国か、はたまた地獄か!?

この世には、数多くのタブーが存在する。たとえば、ひと昔前加藤茶が〝ちょっとだけよ〟といってあやしく踊っていたのは、ペレスプラード楽団で有名な「タブー」だったが、一見なんの変哲もなさそうなゲーム業界にも、聞くもおぞましいタブーが存在するのだ！（ウーム、どうも強引なオチだな）

編集者が消えた！

その情報を本誌編集部が入手したのは、10月下旬のことである。それで、さっそく突撃編集者・桑原茂一（ちなみにこれは芸名である）が、このタブーをあばくため果敢に取材をはじめたが、あえなく失敗。うわさによると彼は、ひそかに抹殺されてしまったという。実際桑原編集者は、その日以来一度も編集部に姿を現していないのだ（一説によると、○イのクレジットの滞納で、夜逃げしたという話もある）。

そこで再び、編集部の特命を受け、私こと特殊工作ライター・定吉一番電話は二番三時のおやつは文明堂、略して定吉文明堂は、ゲーム業界の闇のタブーに挑戦すべく深く静かに取材を開始した。聞くところによると、「ヤミ通」（ヤミのソフトの情報誌）や「ハミマガ」（歯磨き粉業界誌）、「ダーメスト」（ダメゲーマーの救済誌）も極秘に取材をはじめたらしい。ウーム先手必勝、前途有望。突撃あるのみだ。



ありし日の桑原編集者のりりしい姿。

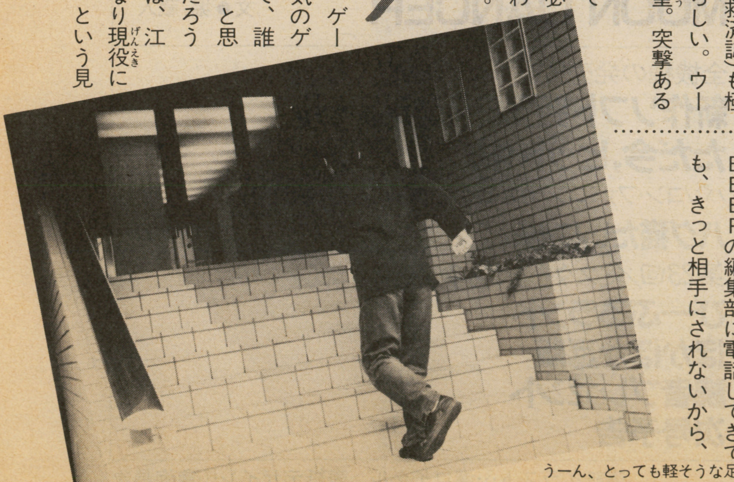
東宝怪獣映画に出てくる自衛隊の隊長が必ず言うセリフ「かまわん撃て！」のノリだな。

業界のタブーをあばけ！

読者のみなさんは、ゲーム誌のライターや人気のゲームデザイナーなんて、誰でも気軽になれるさ、と思っているのではないだろうか。だが、その考えは、江川と掛布が来年いきなり現役にもどってプレイする、という見出しのスポーツ新聞と同じくらい、おおいに間違っているのである。

まず君が、ゲームが大好きで、ぼくも「ドラクエ」や「桃伝」みたいなソフトのシナリオを書いてみたいな、と思っているとしよう。または、「スペハリ」や「R-タイプ」みたいな、お気に入りのソフトの批評を書く、SHOTANのようなカッコイイ（ん？）ゲームライターになりたいな、なーんて思っているとしよう。

で、「ぼくは、SHOTANさんみたいなライターになりたい」とBEEPの編集部に電話してきても、きっと相手にされないから、



うーん、とっても軽そうな足どりだね。あこがれの会社はもうすぐ。

これがウワサのロボゲーマーだ。
ブキミさがキモチよい。

「TAKE ON!やYASみたいになりたいでーす」というと、BEEPに限らず、どこのソフト会社も出版社も、「では一度お会いしましょう」と、とってもやさしくいってくれるだろう。

君は、やったぜ! と浮かれて、いそいそとその会社のドアを開ける。

あこがれのハワイ航路(古い!)、じゃなくてあこがれの仕事ができるんだから、たとえ全国一斉模試や英検2級ぐらいの試験があっても平気だもんね。君は、「ネクロマンサー」の呪文は全部暗記しているし、さくまあきらが来年作るというウワサの「P-タイプ」も攻略できる自信がある! とキッパリとした態度で、面接試験を受けるだろう。

面接に出てきたおじさんは、まるでケンタッキーフライドチキンの前にいつもニコニコして立っているオジさんのように、君にとってもやさしくしてくれるはずだ。

どこかのハンバーガー屋みたいに、○○ポテトいかがですか? ○○シェイクいかがですか? なんてやさしさのなかに強引さがあるというそぶりなど少しもない。

君は、はい! ぼくが作りたいゲームは、RPGなら北海道を舞台にした「ドサンコクエスト」とか、究極の大作「ファイナルファンタジースターII」。シューティングなら、RCサクセションをテーマにした「RC-タイプ」、スポーツゲームならサムライをテーマにした「究極ハラキリスタジアム」などです。

と、面接のおじさんは、くいしん坊バンザイのいやしいおっさんのように、ウンウンとうなずくが、はたしてそれで本当に納得したのかどうか疑わしい。

君は地獄へ歩みよる

「うちの会社では、アクションゲームの大ヒット作がほしいんです」

おじさんがそういったので、君は、ぜひやらせてくれと答える。

「シューティングの大作もほしいんです」

君は、それも自信があると答える。連射ならふつうのコントローラーで、1分間に80発はできます。

しかし、おじさんは冷たく、「だめですね。プロのゲーマー、少なくともプロのゲーム開発者なら、1分間に150発はできなくちゃ。ゲーム雑誌のライターの人たちも、ふつうそのくらいはできますよ。それから「マリオブラザーズ3」なら、20分で全面クリア。これがプロになる条件です、という。

そのとき、君は、徹夜して進んだゲームのパスワードが違っていて、いきなりスタート画面がでてきてしまったときのように、アゼンとしてしまう。

プ、プロってそんなにすごいんですか。

おじさんは、フッとゴルゴ13のように、ニヒルに笑っていう。

「だからね、君、ゲームへの道は、とてもキビしいのだよ。うわさによるとBEEP編集部では、どうしてもプロになる才能がないと悟ったあるライター志望者が、自らをプロゲーマーに改造してしまい、いわゆるロボゲーマーとなって、原稿を書いているそうじゃないか。君にもそうなれとはいわないが、もしわが社でやる気があるなら、まずゲーマーとしてプロフェッショナルになってもらわなくては」

と、言葉をきり、ライターでシュバッとタバコに火をつけ、もったいぶって、「いけないのだよ」とつけ加える。

君はもう一歩地獄へ歩みよる

帰りがけに、君は、三島までの新幹線の切符と、それから先の目的地までの交通費、そして地図を1枚渡されるはずだ。

別に新幹線を使って行かなければならないというキマリでもないので、切符を払いもどし、新宿から富士急バスに乗ることにして、残ったお金でゲームセンターをはしごしたり、吉野屋とカレーの王様を連チャンでグルメしてもよい(どーも発想が貧困だな)。

というわけで、いきなりエンタープライズ号から見知らぬ惑星へワープするカーク船長のように、君は、最終目的地のバス停にぽつんと立っている。

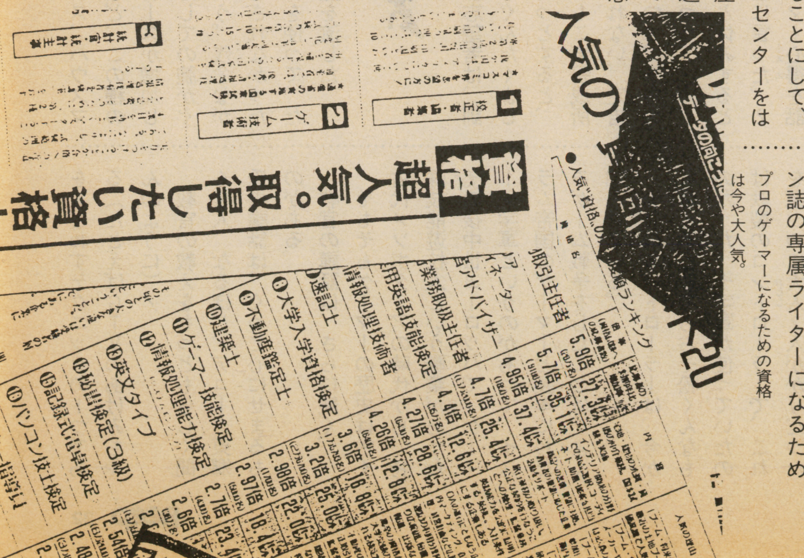
バスは、彼方に小さくなってしまい、君が、シェーン! カムバックと叫んだところでノーリターンなのだ。

あたりは静かで、木々がときどきザワザワと音をたてるけれど、これはスプラッター映画ではないので、いきなり背後から電気ノコギリを持ったジェイソンが出てくるようなことはないから、安心して読んでもらいたい。

で、君は心細くなりながらも、目的地へようやくたどりつく。だが……。

虎の穴へようこそ

今回われわれの取材に協力してくれたのは、A君(元蟹工船勤務。某ゲームメーカーで超シューティングゲームを開発するため派遣される。ゲーム歴8年)とB君(某板前専門学校在学中。某ファミコン誌の専属ライターになるため



プロのゲーマーになるための資格は今や大人気。

派遣される。ゲーム歴7年）である。

彼らは、夢も希望もある青年である。われわれは、極秘のうちに2人にくっついて富士山麓までやって来たのだ。

そしてついに！　めざすプロゲーマー養成機関、通称「虎の穴」への潜入に成功した。

ここは、ゲーム業界で即戦力になる人材を育てるために、5年前に設立された。設立に関して、業界のブラックマネー（「ブラックオニキス」や「仮面ライダーブラック」でもうけたお金ではない）が使われたというウワサもあるが、事実は定かではない。

「虎の穴」の教官は、元陸軍中野学校の卒業生で、数年前まで内閣調査室（知る人ぞ知る、日本のCIA、KGBであーる）の特殊工作員だったとってもコワイ人なのだ。今回は、原則として取材は受けられないということで、顔の撮影はできなかった。しかし、定吉文明堂は、彼をよく知っていた。彼こそは、かつて有名な殺し屋、デューク東郷なのである。

体罰は○○ヨットスクールの比ではない！

実際教官は、決して他人を背後に立たせないのだ。「お前ら、オレのうしろに立つんじゃないぞ」といって、彼はフッとため息をついた。

空はにわかにくもり、とうとう雨が降り出した。

教官は、情容赦なくまずウサギ跳び256回を命令した。これで体力とコンピュータ知識が身につくというのだが、本当なのだろうか。

A君とB君は、ゲーマーとしてはふつうの体格なので（一説によるとゲームオタクは一般に肥満体で、相撲界にスカウトされる者も多いという。そして彼らは、入門と同時に「つっぱり大相撲」で特訓を受けるらしい）、ウサギ跳びをなんとかクリアした。

次は、ブルーワーカー一万回だ。これでシューティングとアクションに必要な筋力をつけるという。

B君は、中学生のころ、ブルーワーカーとシーモンキー、そして幸福をよぶペンダントを通信販売で買ったことがあるので、これもなんとかクリアした。

恐怖の体罰！

だが、しかし、レディスアンドゼントルメン、おとっつぁん&おっかさん、A君はかわいそうにも200一回でついにダウンしてしまった。そのA君めがけて打ちおろされる竹刀。絶叫。とび散る鮮血。

ウム、さすがにスゴイ。A君は、5分ほど地面に倒れたまま動かなかった。

教官は、次にプロゲーマー養成ギブスを与えた。これは、昔星飛雄馬が使っていた大リーグボール養成ギブスを改良したもので（最近寿司職人養成ギブス、ハウスマヌカン養成ギブスなど、この種の強化ギブスを使うケースが増加している）、ゲーマーとしての腕がぐんとアップするという。残念ながら、今回撮影が許可されなかった。

A君もB君もこれを使って、たっぷり2時間ほど汗を流した。

あまりのキビしさに泣き出してしまうB君。

特訓は止まらない

2人のゲーム業界志望者は、訓練が進むにつれぐんぐんたくましくなっていく。ひょっとすると、遠藤雅伸や中村光一もこの養成所の卒業生なのかもしれない。定吉文明堂は、そう思いつつ、雨中の特訓を見守るのであった。

教官は、ここでひと休みすると、キビしくもオゴソかに言った。2人を前に、プロゲーマー心得を話しはじめた。

一つ。プロゲーマーは、ゲームセンターで、百円以上使ってはならない！　百円あったら、一日遊べる！

2つ。プロゲーマーは、むやみに裏ワザや超テクを他人に教えてはならない！　これらは、すべて自分のメシのタネである！

3つ。プロゲーマーは、やたらと女装してはならない！　女装は相手をまどわすテクニックの一つである（たとえばGTVのあけみちゃんのように）！

教官の教えをもっともらしく聞く2人。なるほど、デューク東郷氏の講話は、ぐっと心にせまるものがある。

教官の講話は、さらに続く。

そもそもゲーマーの歴史は古く、古代メソポタミアの時代から、特殊技能遊技人という職業があった。その後中世ヨーロッパで、ゲーマー十字軍というのがあって、イスラム帝国のゲーマーと長年にわたるゲーム戦争をしたことは、よく知られている。

当時のコントローラーは、今から考えるとてもおそ松くんなものだった。十字軍が使っていたのは鉄製のコントローラーで、これを運ぶのに大人2人がかりだったという。イスラム帝国の粘土製のコントローラーは、とても軽かったが、あまりはげしい連射をやると、すぐボロボロにこわれてしまったという。

時代が産業革命期になると、蒸気で動くゲームマシンが登場した。形はずいぶんコンパクトになったとはいえ、まだ軽トラックほどの大きさだった。

このころロンドンやパリの大都市にあったゲームセンターには、約数百人のプロゲーマーがいたといわれている。

そして電気王エジソンが、電動式の画期的なゲームマシン、エジソン号を発明した。

この後ゲームマシンは、20世紀に入りめざましい進歩をとげるの

である。

なかでも、第2次世界大戦中ナチスドイツが開発した「サインはV2」は、今日でもりっぱに通用するものである。そして、特筆すべきは、フォン・ブラウン博士が開発したリモコン・コントローラーだ。

これは、鉄人28号で金田正太郎君が使っていた鉄人用リモコンとほとんど同じもので、50メートル離れたところでもOKという、とてもすぐれたものだった。

またドイツ軍は、特殊ゲーマー部隊を作り、ヨーロッパ各地に超テクをもった砲撃手を派遣した。彼らの働きはすばらしく、連合軍に多大なダメージを与えたという。

戦後のコンピュータ技術の進歩で、今月の特集のようなさまざまなゲームマシンが生まれ、ゲーマーの質も昔とは比べものにならないくらい向上した。そして、時代はプロのゲーマーを求めるようになったのである。

ひと昔前まで、わが国にも高橋名人とか毛利名人とかいう、まるで江戸時代の剣豪のような名人たちが多くいたが、ここ数年のゲーマーのレベルアップにより、名人の時代は、事実上終ってしまった。

そこで、明日のゲーム界を担う君たちが、プロ中のプロとして求められているわけだ！

というわけで、ここでの訓練は死ぬほどツライかもしれないが、日本のゲーム界のためにも、ぜひともがんばってほしい！日本の夜明けは近いのだ！

この話を聞きながらB君は、感動のあまり男泣きしてしまった。

感動的なシーンだ。

これが特製筋力強化スティック。なるほどスゴイ。

ときどきうさぎと間違われて、猟師に撃たれることもある。

シゴキはまだまだ続く！

午前の特訓メニューに続き、午後もカクコクなメニューが待っていた。

まずは、3種目早射ちテスト。これは、教官が指示する3種類のコントローラーを使い、1分間で200発の連射を行うというもの。連射はともかく、教官が指定するコントローラーを使い、即座に対応しなければならないのは、とってもツライ。

もしできなければ、すぐに竹刀がとぶ。なんという苛酷さなんだ。A君もB君も、泣く泣くこれをクリア。

次は、特製筋力強化スティックを使った、上級アクションゲーム講座だ。これをこなせば、「飛龍の拳II」大会の優勝も夢ではない。

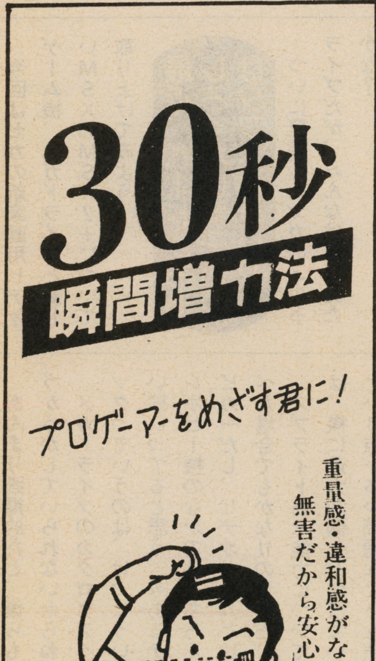
しかし、このスティックは、もともとプロレスラーや相撲取り用に作られたもので、一般人が使うには少々ツライものがある。

A君は、高校時代にエアロビクス愛好会に在籍していたので、意外と早く慣れてしまった。

2人の血のにじむような努力の結果、教官は、A級プロゲーマーのライセンスを与えた。

このライセンスを持っていると映画館が1割引になり、アメリカンエキスプレスカードの会員になれ、全国の女子高校への優待券がもらえ、BEEPが毎月30円安くなる、なーんてことは全然なくて、ただの紙きれなのだが、君がゲーマーなら、これだけでもすばらしい名誉(?)なことではないだろうか。

というわけだ。



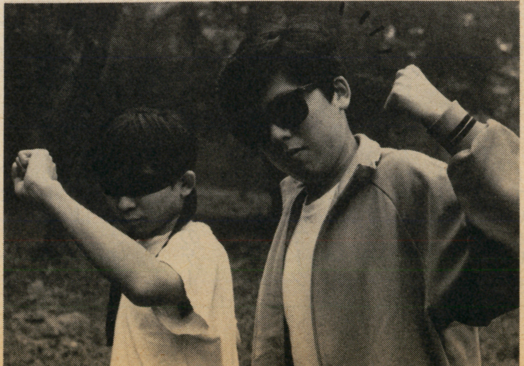
最近雑誌でよく見かける広告。今後この種の広告が多くなるだろう。

そして夕陽が沈む

2人の戦いは終った。この後彼らを待っているのは、ゲーム業界での栄光だけだ。そして、今日も夕陽が沈んでいく。富士山麓にオームが鳴くのだ。

●

というようなことがあったら、とってもコワイだろうな。



すっかり自信をつけた2人。この変わりようはスゴイ！

マニアル浜口のTVゲーム進化論

文／マニアル浜口

「驚異的なほどつまらない機械と、野心的だが遅い機械の未来とは?」

今回はセガの新家庭用ビデオゲーム機、メガドライブと新しいMSXのMSX2+について取り上げてみよう。

最近、ハードがおもしろくない、そいつはソフトのせい!?

ついに登場したセガのメガドライブだが、みんなはもう見たかな?

この号が出るころには獣王記なんかも出ていると思うから、いよいよメガドライブのソフトも充実してくるというもんだね。

ところで肝心のゲームの出来だけど、僕が見た印象では従来のビデオゲームと家庭用の中間ぐらいかな～、といった感じだった。さすがに家庭用ゲーム機がいくら進歩しても、業務用にはかなわないということなんだろうね。

こういうのを見ると、ビデオゲームマニアの人は「やっぱりテレビゲームはゲーセンだよな」と喜ぶ(?)だろうし、ファミコンやセガといったテレホビー機のファンだった人は「ビデオゲームにはかなわないけど、今までのテレホビーに比べりゃ、ずっと性能はよくなったんだからまあいいや」と、しぶしぶ諦めることになったりするんだろうな。

それでもって「ギョーカイはまだまだ安泰、これからも今までのような記事を書いていればいいや」と、僕たちライターもついでに胸をなでおろすわけだ。

あんまり画期的だと、僕らもうかうかしていられないからね。

メガドライブのカタログスペックっていうのは、けっこういい線いってると思う。今あるテレホビー機のなかではもちろんピカ一だし、ビデオゲームと比べた場合でもかなりのものだ。

スプライト表示能力については、横に最大20個しか並ばないという点が多少問題なような気もするが（ちなみにPCエンジンは16個）、ほかはビデオゲームとほぼ同等だ。バックグラウンドに関しては必要十分で、むしろ平均よりもよいくらいだ。なにしろ2枚バック+縦横ラインスクロールだからね。

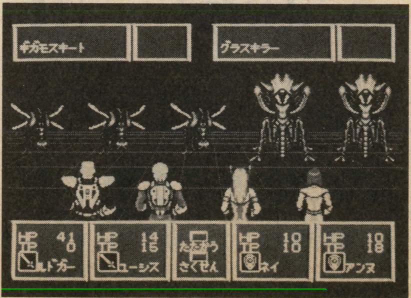
サウンドのハードは完全に業務用並みで、過不足なし。

結局、総合的には業務用ゲーム機に、十分匹敵する内容だということだ。

じゃあ、どうしてメガドライブのゲームはビデオゲームに負けたのか、その理由は「セガの常識は世間の非常識」だからなんだ。

よくよく考えてみれば、サンダーブレードもスペースハリアーもふつうのゲームではなく、大型きょう体のゲームだ。獣王記もシステム16Bという基板にROMを山盛りに盛り上げて作ったそうだから、あんまりまともじゃあない。

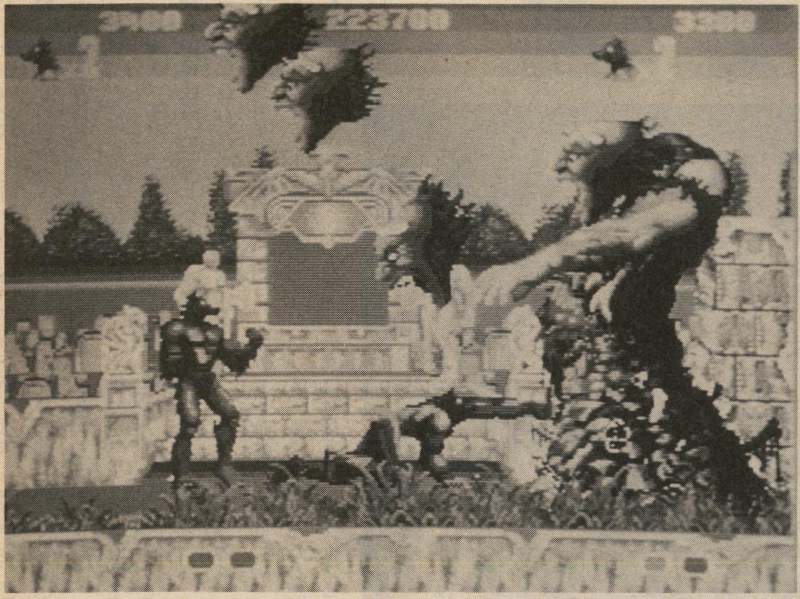
セガのビデオゲームというのは、業界のなかでもトップクラスのハードウェアの機能とROM容量をもっているので、概して平均的なビデオゲームとはいえないのだ。



だから、メガドライブのハードウェアは業務用の平均よりもよいけれど、セガの平均には劣るということになっちゃうわけなんだ。

R-タイプだってグラⅡだって、もちろんファンタゾなんかなら文句なしにバッチリなのに、欲張ってスペハリとサンダーブレードなんて組み合わせで出したばっかりに……、なんていうとセガの人に悪いからあんまり追及しないけれども、はっきりいってテレホビーの王道が体感ゲームの移植にあるとはどうしても思えないので、今後のゲームに期待しよう。

ただゲームソフトのラインナップの組み立てが従来のマークⅢとかとあんまり変わらないんじゃないか、という気がするので（スーパー大戦略とかがあるけどね）、へたをすれば画面はきれいになったけれどもゲーム自体はちっとも変化していないと



メガドライブの獣王記。はたしてビデオゲームを越えられるか？

いう結果にもなりかねない。

メガドライブのためには、メガドライブに合ったゲームを考えてほしいもんだね。

メガドライブは凄いマシン!?

メガドライブっていうのは家庭用のテレビゲーム機のなかでは、どのくらいの位置にくるもんなんだろう。どういった特徴があって、どういうゲームに向くのだろうか？

たとえばPCエンジンでは、スピード（とカスタムチップを開発する段階での問題？）のためにあまり一般的ではない6502系列のCPUを使っている。こいつは速いことは速いが、一般的じゃあないし汎用性も低い。ゲームを作るときにもいろいろ苦労がある。でもハドソンは、スピードを優先したために6502を採用したといっているんだ。

つまり、これはスピードが速いという特徴のために他の部分を犠牲にした、というわけだ。そのためにファミコンの4倍というスピードで動作する。

音源に関してはオリジナルの物を採用していて、これも特徴的（どんな音がするのかわかんないしね）。

本体の大きさはCDのサイズだし、ソフトはカードやCD-ROMで供給する、とけっこう話題性に事欠かないのである。

別に僕はNECの回し者じゃあないから、PCエンジン万歳といいたいわけではない。

さすがにPCエンジンに遅れること1年、満を時して出したというだけあって、メガドライブ本体の機能は全体的に見ればPCエンジンを凌いでいるといい切れると思う。

周辺だってメガドライブにもCD-ROMは使えるそうだし、2インチのディスクドライブだって付く。モデムで通信だってOKだし、キーボードなんかも予定になっている。

それでも、値段は2万1000円……。腹が立つほど安い。パソコンメーカーやゲームメーカーのなかには、頭を抱えてしまったところもあるはずだ。

でもあんまりイメージがハッキリしないんだ。現代は宣伝の時代なんだから、バラ色の未来や、楽しさ、おもしろさなんていうのは、企業側が自ら発案してもっと積極的に消費者に伝えなくっちゃいけないのではないかと思うんだよね。

メガドライブの名を広めよ

結論だ。

結局、セガに自信がないのではないだろうか、といいたいのだ。

PCエンジンを見ればわかる。

「CD-ROMを使えば、死ぬほど凄いゲームができる」とか「68000なんか目じゃないスピード」だとか、ミョーに自信満満ではないか。

それに比べるとセガは、

「セガはご存じのように、優れた業務用ゲームのノウハウをもち、これを家庭用ゲームに応用してきたわけですが、従来の家庭用マシンでは限界が見えてきました。そこでゲームという料理を盛る器のグレードアップを考えたときに、当社のゲーム専用機で実際に使われている68000を採用することにしたのです」

（BEEP11月号から引用）

ウワー控えめ、ヘタすりゃビデオゲームに引きづられてCPUを68000にしたみたいにも聞こえちゃう。僕ならもっとバキバキいっちゃうもんね。

「もちろん、セガの新製品は16ビットの68000です。これは今ある16ビットCPUのなかでも最高の機能の物の1つなので、厳選の結果採用しました。これで8ビットの機能ではできなかった凄いゲームができるようになりますよ。なにしろスピードが速くなるだけでなくて、1度に操作できるメモリーの容量が、320倍にもなるんですからね。しかも単純なのに結構負荷が重いサウンド処理などの半端な仕事は、別に用意したZ80CPUにやらせることによって、従来のパソコンや家庭用ゲーム機と違って16ビットCPUの機能を、ゲーム自身の処理のために最大限活かすことができることになったのです。ガハハハハ（ここで大口を開けて笑う）。ほら16ビット、16ビット（ここで、いとうせいこう風にラップで歌い踊ってしまう）」なんて宣伝してしまうのだ。

またたとえば周辺の2インチのフロッピーだって「これは、大きさはマッチ箱ぐらいと非常にコンパクトですが、容量はパソコンの5インチや3・5インチのなかでも最大の物ぐらいはありますし、読み出しスピードに関してはむしろハードディスクに匹敵するほどですから、従来のQDなんて問題になりませんよ」とかいってバリバリ、パソコンマニアなんかも驚愕させてしまう。

自信がありすぎたり、あんまり凄かったりすると、どれから説明していいかわからなくなるもんだけど、結局セガは今その状態にあるのではないかと勘繰ってしまうぐらいだ。

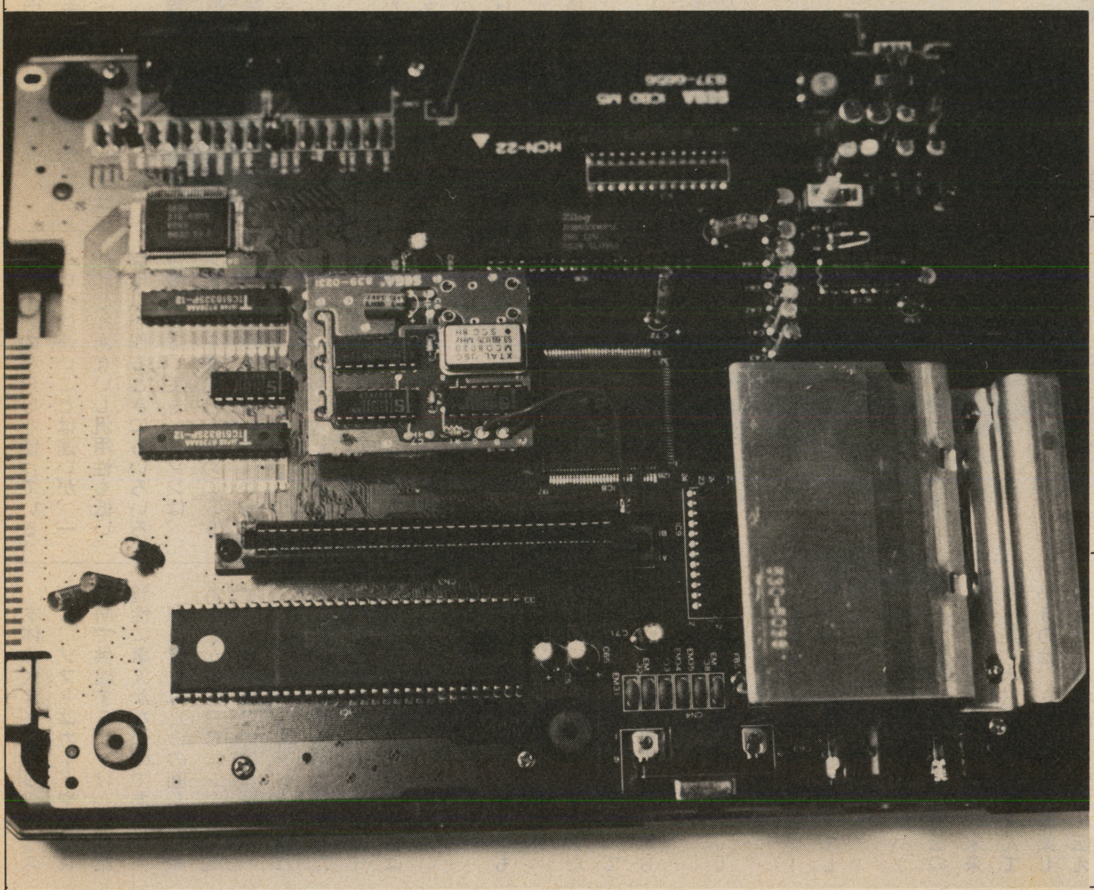
だいたい一番肝心な部分が、まだ説明されていないのだ。

メガドライブとは何かということである。

PCエンジンというのはコア構想のエンジン部、ということで納得したのだけど、メガドライブとはなんのことか？

たぶんメガドライブというのは「メガドライブとは世界ではじめて1MIPS（＝メガインス

メガドライブの内部



トラクションパーセック、1秒間に100万命令以上の処理を実行できること）の処理能力とメガバイトクラスの主記憶容量（本体のメモリーのことね）と補助記憶装置（ディスクドライブとかCD-ROMのこと）を実現した家庭用ゲームマシン、つまりメガのドライブ能力をもった機械の名前である」とかなんとかいう意味だろうから、このへんをうまく宣伝してほしいもんである。

やはり、ユーザーを圧倒する迫力がほしいものだと思ってしまうのだが……。

PCエンジンというのは、ゲームマシンは速ければいい、といっているようなもんだと思う。それに対してメガドライブっていうのは、高機能でなければいけないといいたいのだろう。

それならば、そういったところを、どんどんアピールしていってほしいよね。

MSX2+の登場

さて次はMSXの新製品、2+だ。はっきりいって僕はMSXファン（どっかの雑誌みたいだな）だから、MSXの悪口なんて死んだって書かないから、そのつもりで読んでほしい。

突然出てしまったMSX2+だが、これまた国産機種とは思えないオッシャレー（ふっ古い）なマシンである。

どこがおしゃれかというと、「色数が増えたのに、メモリー容量が増えていない（つまりスピードは遅くならないし、値段も変わらない）」とか「FM音源が標準で付くようになった（本当はオプションなんだけど、みんな標準で付けてきている）」といった点が、とってもスムーズに拡張されているように見えるのだ。

ほかにも横スクロールが使えるようになった、とかいったゲーム向きの拡張もある。

しかし結局はそれだけで、処理能力自体には変化はないので、メガドライブとかと比較するとやっぱり少し悲しいものがある。だいたい「フロッピー付きとはいえ6万9800円の機械がZ80 1個で、2万1000円の機械が68000とZ80のデュアルCPUなのはなぜか」とか「なんで安いほうが全然よいFM音源積んでいるのか」といった疑問は、やっぱりフツフツと沸いてくる。

発売当時は平均的だったMSXのスピードも、今となっては遅いほうから数えたほうが早いくらいになってしまった。

CPUをV30に変えろとはいわないが、せめてCPUのクロックぐらいは高速化してほしかった。

それにVDPのスピードやスプイトの機能が改善されていないのにも疑問がある。

MSX2は誰がなんといおうとも名機であるのは間違いないのだが、3年という月日のために遅いマシンとなってしまったのは仕方がないとは思う。

個人的には色数よりも（色数を改善して売れたパソコンは少ない）スピード面の改善をしてほしかったところだ。FM音源の採用によって、ただでさえ遅くなっているというのに……。できれば、近い将来に88に対するVAのような機械がMSXにもMSX3として登場することを願いたいんだけどね。

メガドライブとMSX2+ってのは、ゲームマシンとAVパソコンというわけで、接点がありそうでない。

メガドライブにパソコン機能が付く、またはパソコンにメガドライブの機能を付けたからといってMSX2+よりもよいとは言えないのだ。

だからパソコン側も安易にテレビゲーム的な機能を取り入れないで、パソコン的な機能のアップというものを図ってほしいもんだね。

メガドライブのゲームも続々登場してくるようだし、次回は「テレホビー機でどこまでできるか」という線で攻めてみよう。

特集 1

激突！ 新ゲームマシンウォーズ

取材、文／阿木 二百 イラスト／とり・みき

1988年11月21日のスーパーファミコンの発表をもって、テレホビー業界はついに第3次ゲーム大戦に突入することになった。

Ｂｅｅｐでは、この大戦の模様を伝えるべく従軍記者を各前線へと送り込み、総計5万フィートにものぼるフィルムの撮影と各軍指揮官の生の声をキャッチすることに成功。ここに、20ページにおよぶ秘密報告書をお送りすることにした。

ついては、読後はすみやかにこの特集ページを切り取り、燃やしてしまうことを約束してほしい。いつものように君もしくは君の友人が店に行き、目的のマシンが品切れだったとしても当局は一切関知しないから、そのつもりで……。

では、成功を祈る(……なワケないか)。

特集1
激突！　新ゲームマシンウォーズ

第3次ゲーム大戦前史

プレ・ファミコン時代から新ゲームマシンへ——

プロローグ・大森貝塚あたり

そのとき、Ｂｅｅｐの新編集長K^2は、都内大森貝塚あたりを疲れた足取りで歩いていた。今月号の特集企画のことを思い、ぼんやりと考えごとをしていたのだろう。なんと次の瞬間、彼は何でもない石に蹴つまずいて転んでしまったのだ。

しかし、捨てる神あれば拾う神あり。起き上がろうとした彼は、土の中から一部顔をのぞかせている、とんでもないものを見つけてしまった。

「こ、これは…」

ホコリまみれではあるが、それは確かにアタリ社の家庭用ＴＶゲーム 1.「ポン」の一部であった。

「す、すると…」

そう、そこはかつての古戦場。強者（つわもの）どもが夢の跡だったのである。

K^2があたりを見回すと、あっちにはト○ーの2.「ピ○太」、こっちにはE社の3.「カセット○○」、向こうにSの4.「M5」、その他もろもろのテレビゲームマシンが、今は電源ランプをともされることもなくひっそりと身を横たえていた。

「やや！」

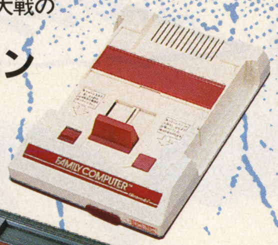
K^2はさらに何かを見つけたようだ。ガレキを払い除けてみると、それはテレビゲームの進化を示す極秘文書だった。

「そ、そうか」

さまざまなマシンが乱れ飛んだ70年代後半を第1次ゲーム大戦とすれば、任天堂のファミリーコンピュータが主導権を握り、それにセガのマシンがからんだ83年以降は第2次ゲーム大戦として位置付けることができる。さらにＰＣエンジン、メガドライブ、そして実機の発売は来年になるもののスーパーファミコンが発表された今となっては、第3次ゲーム大戦の勃発は避けられないのだ。

「こ、これだ」

編集者は転んでもタダでは起きない。こうして今回の企画が産まれたのである。


第2次ゲーム大戦の立役者　1
ファミコン

第2次ゲーム大戦の立役者　2
マスターシステム

第2次ゲーム大戦の立役者　3
PCエンジン

1. アタリの「ポン」

ゲームセンターで本物のピンボールのライバルだった（そういう時代だったのだ）電子ピンポンゲームを家庭用に移植したもの。といっても当時のテレビゲームマシンは、家庭用のものであっても1機種で1種のゲームという、ものすごくぜいたくな設計がなされていたから、移植も何も基板をコストダウンして、そのまま販売したようなものだった。

一方的に情報を受け取るだけだったテレビの画面をゲームに使うということに、新鮮な驚きを感じたことを覚えている。

2 ト〇ーの「ピ〇太」

なんと、第1次ゲーム大戦当時に存在していた16ビットのお絵描きコンピュータで、日本語ベーシックまで用意されていた。これはほとんど、第2次世界大戦の終わり近くに日本軍が完成させていたジェット機「菊花」やロケット機「秋水」の世界だ。

「菊花」や「秋水」が終戦のために活躍できなかったのと同じく、この早すぎたホビーマシンは主流になることなく消えていった。

冬の寒い朝には、部屋が暖まらないと正常に作動してくれなかったことを思い出す。

3. E社の「カセット〇〇」

1機種1ゲームでは不経済ということで、やがては現在のようなカセット式のテレホビー機が現われた。「カセット〇〇」は名が体を表わしたマシンであるが、商品名にしてしまうほどのセールスポイントだったというわけだ。

しかし、なぜE社だけは「社」を付けないと不自然なんだろうか？

4. ソードの「M5」

今でもソードの「M5」といえば、「あぁ、あれは良かった」と語り草になる名機。タ〇ラの「ゲームコンピュータ」としても売られていた。といってもゲームが良かったというよりも、気合いの入った設計が玄人受けしたのが本当のところ。別売りのゲームベーシックではスプライトの移動がマルチタスク化されており、終点の座標を指定すれば、あとは他の処理に移っても勝手にスプライトが移動を続けてくれたりした。

第3次 ゲーム大戦前夜

そんなわけで、やがて任天堂が売り出した「ファミリーコンピュータ」は「ファミコン」という愛称までもらって爆発的に普及することになる。

これには、いくつかの要因が考えられるけど、まずマシン自体を徹底的に安くして普及させ、ゲームのライセンス料をビジネスにするという捨て身の戦術が効いたといえる。したがって「スーパーマリオブラザース」のようなおもしろいゲームが出たときに、ソフトが一気に普及し、その評判でまたハードが売れるという好結果が産み出されたわけだ。しかし、最初のうちは競争原理で良い方向に働いていた複数ソフトハウスの参入は、後に膨大なソフトを生み出し、最近のファミコン戦線こう着の原因になっている。

一方のライバル、セガは純血主義というか、ソフトの自社開発を基本にすえていた。本業の業務用ゲームとの連携も重視したため、質的なレベルをキープしやすかったのだが、ゲームのラインナップでは遅れをとることになる。これは熱狂的なセガファンを産み出しはしたが、外部からの参入が始まったときには、台数でファミコンに大きく水を開けられていた。

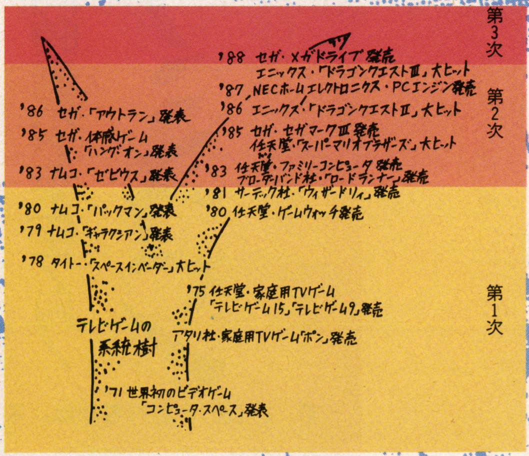
しかし、新製品メガドライブでは16ビットCPUを使いながら21,000円という低価格を実現。参入メーカーも増やして、質・量ともに巻返しをはかる準備が整っている。

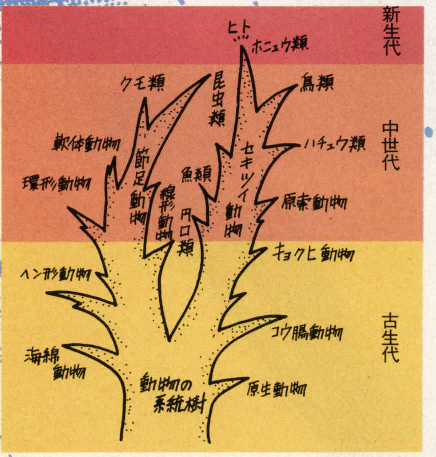
PCエンジンはパソコンで有名な日本電気が、テレホビー市場に参入したことで話題となったマシンだ。ファミコンや、マスターシステムまでのセガのマシンが旧態化したタイミングに、最新のハードとコア構想というシステムの広がりを武器にして発売され、1年で100万台を達成したのは第3勢力として見逃せない。

そして、次のページから始まる各社の新製品・新構想は、第3次ゲーム大戦がこれまで以上の激戦となることを告げているのである。

ゲームマシン 進化系統樹

中世代から新生代にかけての恐竜の絶滅の例を見てもわかるように、かつて繁栄を極めた生物種も例外なく滅びさっていく。生物種の絶滅に関しては、生物的要因であるバイオイベント、または地球的規模の変動すなわちグローバルチェンジなどさまざまな要因が考えられるが、仏陀の教えをひも解くまでもなく、世の中、諸行無常である。





怪奇！大森貝塚とは

ＪＲ山の手線大森駅にある縄文人の遺跡。明治10年、アメリカ人モースが、発見したことは、有名。

当編集部が、撮影したこの写真を高名な霊能力者サッカーン・稲垣氏に鑑定してもらった結果、〇印の部分に絶滅したゲームマシンの霊が映りこんでいるという。

（注・右下の影は、K² 編集長の後頭部）

特集1
激突！　新ゲームマシンウォーズ

任天堂の最終兵器、最高256色同時表示で来年7月！

スーパーファミコン

任天堂　価格未定

で、いよいよお待ちかね。スーパーファミコンの出番だ。

直前まで連絡がなくて関係者をヤキモキさせたけど、かねてからの予定どおり、11月21日に京都の任天堂本社で発表会が行われたんだ。さすがに実物のデモはなかったけれど、本体やコントローラーのモックアップ（模型）が展示され、評価用の画面がビデオで流された。

16ビットで価格は未定

まず手短かに説明すると、スーパーファミコンはカスタムの16ビットCPUを搭載し、来年7月に発売予定。はじめっからドドーンと月産30万台を狙う。ソフトも発売と同時に4本（「スーパーマリオ4」と「ゼルダの伝説3」＋極秘の2本）を出し、後は月1作の割で発表していくという。

肝心の価格は未定（これは、何万円以下というような、あいまいな言い方すらされなかったので秘中の秘だ）で、手持ちのファミコンの下取りは「検討中」とのことだ。

形はモックアップの写真を見ればわかるようにスッキリと落ち着いたデザインだが、あくまで説明用のものなので、発表までに色やディテールは変更されそうだ。

おもしろいのは正式名称で、その名も「スーパーファミコン」という。えっ、どこがおもしろいのかって？　何と「スーパーファミリーコンピュータ」ではなくて「スーパーファミコン」を正式名称にしてしまったのだよ。

また、スーファミ本体には従来のファミコンとの互換性はないが、互換アダプタを付けることで旧カセットが使えるようになっている（……この互換アダプタについてはあとで話そう）。

性能はダントツ

グラフィックス編

じゃあ細かく見ていくぞ。

最初はグラフィックスだけど、解像度は最大256×224ドット（インタレース時には512×448ドット）で32，768色から最大256色同時表示が可能だ。インタレース時の512×448ドット画面は漢字表現への対応を考えてのことだということだけど、本体内に漢字ROMを内蔵することはせず、通常のフォント同様ソフトハウスまかせにするそうだ。

また、スクロール面は最大4面

までもつことができ、複雑な重ね合わせ処理ができるようになっている。

ただし、ここに書いているのはあくまで最大値で、たとえば256色のモードで4面スクロールができるわけではないから気をつけよう。詳しくは画面モードと面数、色、解像度の表を見てほしいけど、スクロール面が2つでしかも縦部分スクロールをするような場合には、メガドライブのほうが表現力があることだって考えられるのだ。

でも、これらのモードはゲーム中に自由に切り替えられるし、自然画（とくに肌色）を表現することを思うと、スーファミの潜在能力の高さがわかるよね。

スプライトは最大64×64ドット。しかも、1画面中に128個、1ライン上に32個までの表示ができる。スプライト自体の拡大・縮小・回転機能はないが、スクリーンモードが7のときには画面全体の拡大・縮小・回転がハードでサポートされているからタイトル面などでダイナミックな演出が見られそうだ。

ほかにもハードウェアでウィンドー、モザイク、フェードイン、フェードアウトなどの特殊効果が用意されていて、まさに至れり尽せりといった感じで、こうしたスクリーン管理などを行うために2個のカスタムLSIが使われている。

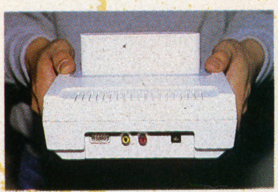
これらのグラフィックス機能を駆使して作られたデモ画面では、前景に木立、中景に飛行船、背景に山の風景がそれぞれ別々に横スクロールしながら、山がモザイク化していったり、面処理のほどこされた超リアルなフライトシミュレータ（しかも十分に速い）などがあった。

これが、スーパーファミコンのモックアップ

モックアップというのはデザインを検討するときなどに使われる模型のこと。だから実際には動かないし、形も最終決定ではない。でも、その完成度はかなり高かったから、ほぼこのままのデザインで、登場するのではないかな？

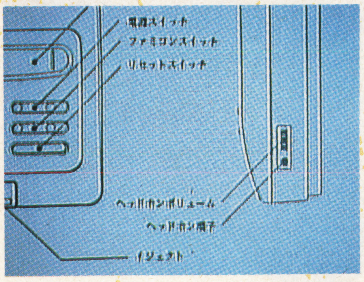
✚ボタン＋6個のボタン！

な、な、な〜んと、ついに6個のボタンを装備することになったコントローラ。コード側の側面にあるヤツは案外使いやすいのだ。

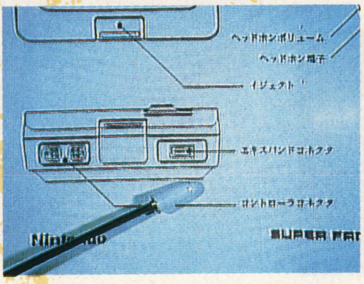

スーファミの背面。ＡＶ出力のほかにＡＶ入力端子も備わっている。

スーファミの正面。コントローラの差し込みは２個で、独自の形状だ。

スーファミを斜め前から見る。側面にはヘッドフォン端子とボリューム。

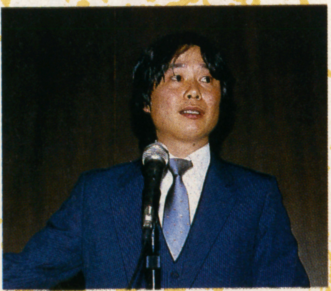


ファミコンスイッチは外部のＡＶ入力をスーファミの出力から出すものだ。



正面にはイジェクトボタンと拡張コネクタも装備されている。

任天堂開発部 宮本さん／上村さん


任天堂本社発表会場での宮本さんと上村さん。ハードウェアスペックの説明があり、後に宮本さんのソフト的展開の話が続いた。

サウンド編

サウンド面では、ステレオ対応（ヘッドフォン端子付き）はもちろんだが、サンプリング音を何と8音同時発生できるようになっている。正確にはこの他に演算波形とノイズも使用可能で、任意の8音を組み合わせることができる。

また、グラフィックスの特殊効果に合わせて音の面でも、音響効果とでもいうべきエコーがハード的に合成可能だ。もちろんサウンド専用の2個のカスタムLSIを使用しているので、画面処理とは関係なしにいい音を流すことができる。というわけで、任天堂では画像ならぬ音像という言葉でスーファミのサウンド機能を説明していたんだ。

CPUと周辺チップ編

と、ここまでくれば、こんなハードをコントロールするCPUもさぞかしパワーアップしていると思うよね。そのとおり、CPUは16ビットになり、クロック周波数も従来の1・78MHzに加えて、2・68MHz、3・58MHzの3段階自動切り替えになっている。といってもCPU自身に互換性はなく、おそい周波数は周辺機器とのデータのやりとりのためのものなのだそうだ。

また、ROMを管理するデータバスは従来と同じ8ビットだが、メモリアクセスに使うアドレスバスが24ビットになった。これによって得られるアクセス可能なアドレス空間は、最大12メガバイトという広大なものだ。ちょっと考えると従来と同じ8ビットのデータバスがスピード的にはネックになりそうだけど、このあたりについては従来からの8ビットタイプのROMを使うという互換性（ソフトの互換性ではない）を重視したということで、次に書こうと思っている周辺チップの充実でスピードの点はカバーしているそうだ。

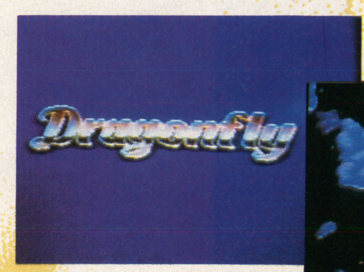
周辺チップについては、グラフィックス、サウンドのところで触れたそれぞれ2個ずつの専用チップ（カスタムLSI）のほかに、時間のかかる乗算・除算（掛け算・割り算）を専用に行うプロセッサを積んでいる。これは、パソコンなどでも高速化の決め手となるもので、めんどうな計算はみんなそっちに任せてしまえるため、CPUは本来の仕事に専念できるってわけなんだ。

これだけ違う！ ROMカセット

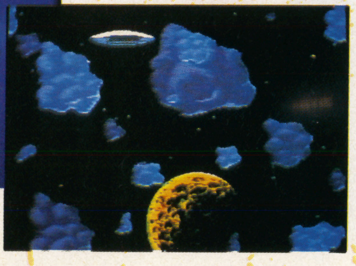
スーパーファミコンをファミコン互換アダプタと並べたところ。大きさの違いや、カセットの断面形状の差に注意。ファミコン用は直線的だが、スーファミのものは曲面構成だ。

ファミコン互換アダプタ

これが、ファミコン互換アダプタ（実はAV出力のファミコン）だ。形はスーファミによく似て、モダンで、あかぬけたものになっている。



一見すると、ただのタイトル画面だが……。



重ね合わせた背景が、別々に動く。迫力満点！

コントローラー編

コントローラーは一見両端が丸くなっただけのように見えるけど、ボタンの数が一挙に6個に増えている。うち2個は隠れボタンともいうべきもので、なんとコントローラーのコード側の側面に付いているんだ。これがどのように活かされるのかはまだわからないが、見た目よりは押しやすかったことを報告しておこう。

単体で稼動可能互換アダプタ

発表会には、スーパーファミコンのほかにも互換アダプタと呼ばれるモジュールが展示されていた。これはスーファミの幅を少し狭めたようなもので旧ファミコンの

カセットが差し込んであった。

一方、スーパーファミコンの本体には従来の電源とリセットスイッチのほかに、ファミコンスイッチというものがあって、互換アダプタのAV出力をスーファミにつなぎ、このファミコンスイッチを切り替えるとテレビの接続などをやり直すことなく、昔ソフトで遊べますという説明だった。

ところが、Q&Aコーナーで「互換アダプタは単体で使えるのか？」という質問に返ってきた答えは、「Yes」。スーパーファミコンの互換アダプタはRFの代わりにAV出力端子をもったファミコンともいえる（たとえば、PCエンジンにAVブースターを付けてスーパーファミコンにつなげば、ファミコンスイッチの操作でテレビにはPCエンジン側の映像が表示されることになる）。スーパーファミコンが出てもファミコン自体も併売されるそうだけど、旧ファミコン結局は、この互換アダプタに切り替わるということになりそう？

問題は価格だ！

そこで結論だが、「モノはスゴイ、問題は価格だ！」ということになる。メガドライブが2万1千円という思いきった低価格なだけに、スーファミだってかなり無理はすると思うけど、このスペックだと3万円は切るとしても2万円の上のほうがギリギリだろう。言い忘れたけど本体には電源アダプタを付けずに、旧ファミコンのアダプタを使えるように設計してある（アダプタだけの別売もあり）という。そうしたコストダウンへの努力はユーザーとして大歓迎だ。また、任天堂以外のメーカーの参入は、来年6月になれば公表できるそうだ。

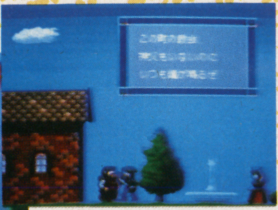
いずれにしても来年夏まで待てずにメガドライブを買うか、唯一CD・ROMのあるPCエンジンか、はたまたやっぱりスーパーファミコンなのか、おおいに悩むクリスマスになりそうだね。

※掲載した画面写真は、すべて会場で流されたデモビデオのモニター画面を撮影したものです。画面のボケ、ニジミなどはすべて撮影条件によるものです。

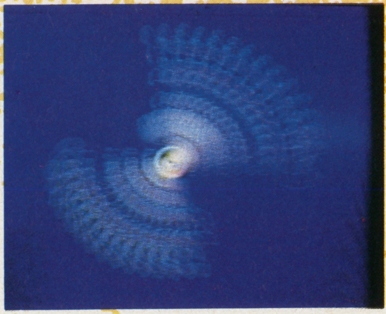
スクロール面は、最大4。複雑な重ね合わせ処理が、できる。

しっかり面処理が、なされたフライトシミュレータ、速いぞ！

最大64×64ドットのスプライト表現が可能だ。



もちろん、漢字表現への対応も十分。これが「ゼルダ3」!?。



ハードウェアに搭載された回転機能でタイトルが回転。

スーファミとファミコンを徹底比較

スーパーファミコンとファミコンでは、もう月とスッポン、雲泥の差。比較にならないのである。このスペックで、キミはいくらなら買うかな？

スーパーファミコンVSファミコン

機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	●52色中 4色 4パレット	●32,768色中 16色 8パレット ●32,768色中 256色 1パレット
スプライト （1画面表示数） （1ライン表示数）	●8×8 ●64個 ●8個	●8×8、16×16、32×32、64×64 ●128個 ●32個
背景（BG）	●256×240	●256(512)×224(448) ●インタレース可
スクロール	●1面	●最大4面(各面独立)
回転、拡大、縮小	●なし	●可能
ウインドウ機能	●なし	●可能
モザイク機能	●なし	●可能
画面加減算機能	●なし	●可能
固定カラー加減算	●なし	●可能
輝度調整機能	●なし	●可能
サウンド	●矩形波 2波 ●三角波 1波 ●ノイズ 1波 ●デルタモジュレーション	●サンプラー ●演算波形、PCM、ノイズの中から8音プログラム選択 ●デジタルエコー機能 ●出力16ビット直線 ●ステレオ
CPU	●8ビットCPU （1.78MHz）	●16ビットCPU （3.58、2.68、1.78MHz切替え）

●付属部品：コントローラー（1個）
AVケーブル、マニュアル

●オプション部品：コントローラー、ACアダプタ、
ファミコンアダプタ（互換アダプタ）、
RFモジューレータスイッチ、
AVケーブル用延長ケーブル

特集1
激突! 新ゲームマシンウォーズ

売り切れ続出、メガドラの野望

メガドライブ

セガ・エンタープライゼス(価格/21,000円)

初の16ビットテレホビー機として10月29日にデビューしたメガドライブ。周辺機器も目白押しだ――。

ついに互換アダプタ登場! 参入も10社!

発売以来売り切れ状態が続き、地域によっては「まだ発売されてないんじゃないか」の怪情報も飛びかっているという「メガドラ」ことセガのメガドライブ。

発表時に約束された周辺機器の行方を追って、BEEPはおなじみ大鳥居にあるセガの本社に飛んだ。

お話は、例によって営業サイドの鎌田さん、開発サイドの佐藤さんの名コンビにおうかがいしたのだが、インタビューではまとめてセガさんで統一させていただいた。

品切れゴメン

BEEP いやあ、メガドライブはホントにすごい人気ですね。

セガ う～ん。まだ、正確な数字は、お出しできないんですが、去年の同時期のPCエンジンなどと比べると、結構いいんじゃないでしょうか。

おなじみ、メガドラことメガドライブ。業界初の正統派6ビットマシンであり、その堂々としたデザインは合体メカのベースとなるためにある。セガブラックは精悍で、ボディを引き締めている。

BEEP 供給が追いついていないみたいですね。

セガ そろそろ大手の百貨店などでは、買えるようになってきましたけど、なにしろ例の半導体不足でしてね。メガドライブはメモリを大量に使ってますから大変ですよ。……で、最近ではこんなものも作ってみたんですけど……。

BEEP 売り切れおわびのポスターとノボリですね。さっそくこれはBEEPの読者プレゼントにしてしまいましょう。

セガ なにしろ社員のツテを頼って親戚の人たちが手に入れようとしているほどですが、そういう優遇措置も一切禁止していますから、読者の皆さんももう少し我慢してください。

12月に互換アダプタ

BEEP では、本題の周辺機器のほうなんですけど、BEEPにも予想以上に互換アダプタに対する要望が寄せられていまして……。

セガ じつは私たちの調査でもそ

の要望が多くて驚いているんです。さっきもいったように半導体不足でメガドラ用ソフトもまだ2本しか出していないし、案外新規ユーザーが多くてマスターシステムやマークIIIなどのマシンを持っていなかったりする。当然、以前のソフトでも遊びたくなるわけです。そこで、現在、最優先で互換アダプタを準備してまして、これがそのモックアップ(模型)です。こうして、上部のカートリッジスロットに差し込んで後ろのビスで止める。ICカード用のスロットも独立してあります。

BEEP なんだかアダプタを付けると一層カッコよく見えますね。

セガ そのあたりは力を入れてますから……。

BEEP 発売時期や価格はいかがですか?

セガ 12月の10日から15日には出せます。価格は4000円程度。

BEEP 本体と合わせても2万5000円というのはいいですね。

セガ これで儲けるつもりはありませんから、サービスみたいなもんですよ。

BEEP 出力はアダプタ側から行うんですか?

鎌田繁雄さん
H・E事業部ホームビデオ営業部部長
11月号でも、登場していただいた佐藤さん。

佐藤秀樹さん
研究開発本部副本部長
メガドライブの生みの親といってもいい、鎌田さん。

お待たせ——! これが互換アダプタ

互換アダプタを合体しても、デザインは元から付いていたように統一感がある。これさえあれば従来のカートリッジソフトはもちろん、カードソフトもそのまま差し込んで使えるぞ。

セガ いいえ、カートリッジスロットにバスが来てますから、そのままメガドラ側から出力されます。

来年は周辺機器が目白押し

BEEP フロッピーディスクについてはいかがですか?

セガ この間お見せしたように試作機はできていて、問題は価格なんです。本体と同程度にしたいんですが、それでも子供たちには大金でしょ。ソフトが4本は買えるわけですから責任重大ですよ。

BEEP でもソフトの供給にROMがいらなくなるから、楽な面もあるわけですよね。

セガ 基本的には半導体の状況がよくなることを願っているんですが、いずれにしても市場の受け入れ体制が完全に整う来年春以降にはFDDを必ず出しますよ。

BEEP お願いします。次にCD-ROMなんですが……。

セガ これも出します。ただ、お金をいただく以上はキッチリとおもしろいソフトを同時に発売したい。今それを研究中で、そうすると来年夏以降になりそうですね。

BEEP 価格的にはどうなんですか?

セガ インターフェイス込みで49800円以下にはしたい。できれば3万円台を目指します。

BEEP PCエンジンのロムロムシステムは独自フォーマットですが、そのあたりについてはいかがでしょう?

セガ うちも独自ですが、当然テ

キストデータなどに関してはソフトしだいで何でも読めるわけです。じつはフォーマットに関しては某社とジョイントで規格を普及させるつもりです。まだ、詳しくはお話しできませんがね。

BEEP　CD・ROMではゲーム以外にどんなソフトが考えられるんでしょうか？

セガ　教育関係ですね。たとえば幼児教育などで、CD・ROMの中に動物園を作ってしまうとか…。いずれにしても、音とグラフィックスのよさが決め手になるわけです。

通信ゲームも、もうすぐ

BEEP　セガさんでは通信ゲームに力を入れるということでしたが……。

セガ　ええ、それもやってますよ。これがモデムのモックアップと電話線への分配器のスケッチです。分配器は2つ描かれていますが、どちらにするかはまだ決めていません。

BEEP　これも合体しますね。

セガ　本体の後部に先ほどのビスで固定するんです。接続には拡張コントロール端子を使っています。

BEEP　これもすぐに出せそうですが、何か問題点は？

セガ　実際に野球ゲームなども作ってテストしているんですが、新しい分野だけに細かい手順上の問題などが発生するんですよ。基本的に電話の向こうとこっちでゲームをするわけですから、たとえば、相手がなかなか次の手を打たない場合などにどうするかとか。目の前でやっていれば「おい、早くしろよ」ぐらいですむんでしょうけど、こうした細かい詰めがいろいろと必要なんです。

BEEP　なるほどね。研究しているのは野球ゲームだけですか？

セガ　ほかに2つのラインナップをそろえようかと思ってます。そのうちの1つはドライブゲームなんですけどね。それから、やはりモデムだけ買ってきても遊べるように、オセロ、将棋、碁の3つのソフトを付属させますよ。メガドラ用のモデムは、株とかそういう大人のものじゃなく、買った子供たちが楽しめるようにしたいんです。

BEEP　それで価格的にはいくらぐらいになるんですか？

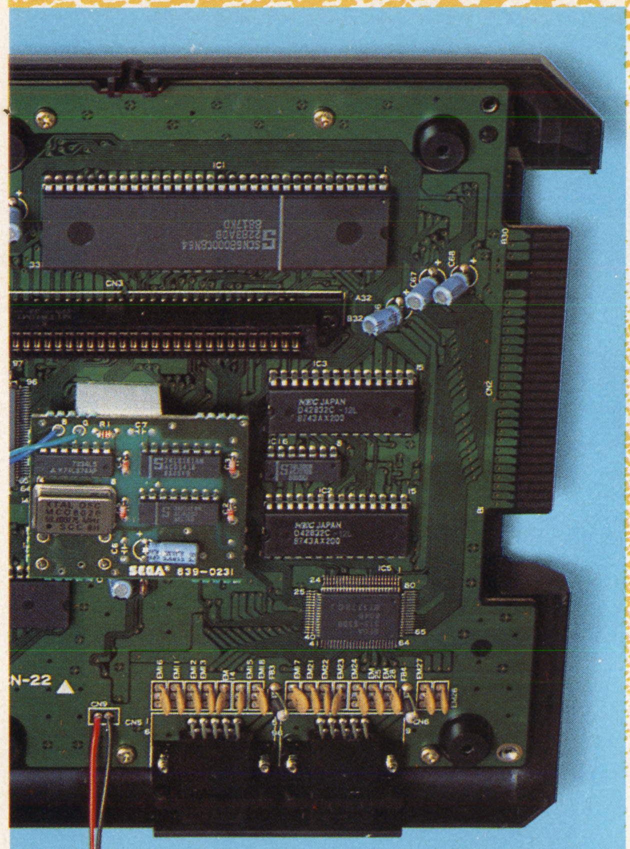
セガ　1万円以下。できれば8000円程度で、さっきいったような問題が解決した時点で発売します。乞うご期待というところですよ。

メガドラがパソコンになる

BEEP　通信にはキーボードがいりますね。

セガ　基本的にはパッドですべてコントロールできるようにするわけですが、もちろんあったほうが便利ですから、こうした試作品を作っています。

BEEP　かな漢字の変換キーもありますね。



メガドラの中身！

メガドライブの中味はこんな感じ。最近の傾向として、スペックから想像するよりコンピュータの基板はあっさりしているが、メガドラの基板もこんなにすっきりしている。CPUなどは左のキャプションを参考にしてね。

FDD

信頼性抜群の2インチフロッピーディスクドライブ。一体化デザインはもちろんのこと、スリットまで入れて左右のバランスを取っている。ファミコンのクイックディスクと違って応用の効く「本物の」フロッピーディスクシステムだ。

キーボード

キーボードもこのとおり。本体に比べると直線的すぎるような気もするけど、シンプルなデザインには好感がもてる。モデムやフロッピーディスクドライブを出すときに同時発売されそうだが、5,000円でフルキーボードは立派。

セガ　ラベルはとりあえずのものです。キーボード自体はモデムやFDDと同時に発売します。この3つを本体に付けると、メガドライブは完全なパソコンになるというわけです。

BEEP　キーボードの価格は？

セガ　5000円ぐらいですね。

BEEP　他の周辺機器はどうですか？

セガ　そうですね。グラフィックタブレットや本格的なジョイスティックを用意してますよ。とくにジョイスティックは、他社さんとのジョイントなので先方のつごうもありますが、3月ごろには出ると思います。

気になる参入と移植

BEEP　最後に、読者も気にしている参入メーカーなんですが？

セガ　参入メーカーは、OEMを含めて10社に達しています。しかし、半導体への焼込みを考えると開発と合わせて9ヵ月ほどかかりますから、それらのゲームが市場に出回るのは早くて来年の7月ごろになるでしょうね。

BEEP　すると今後のゲームのラインナップは？

セガ　セガ製のものが年間25作で、これにプラスαということになります。

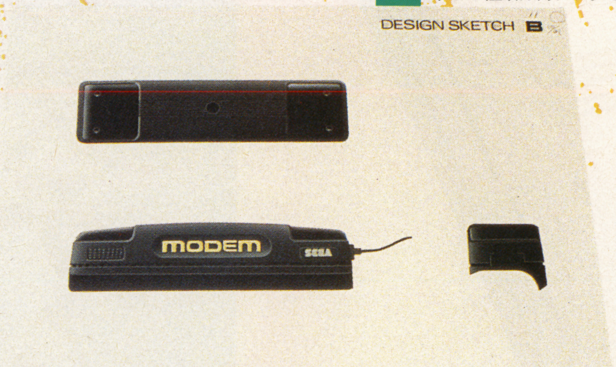
BEEP　セガさんのソフトの内訳はどうなんでしょうか？

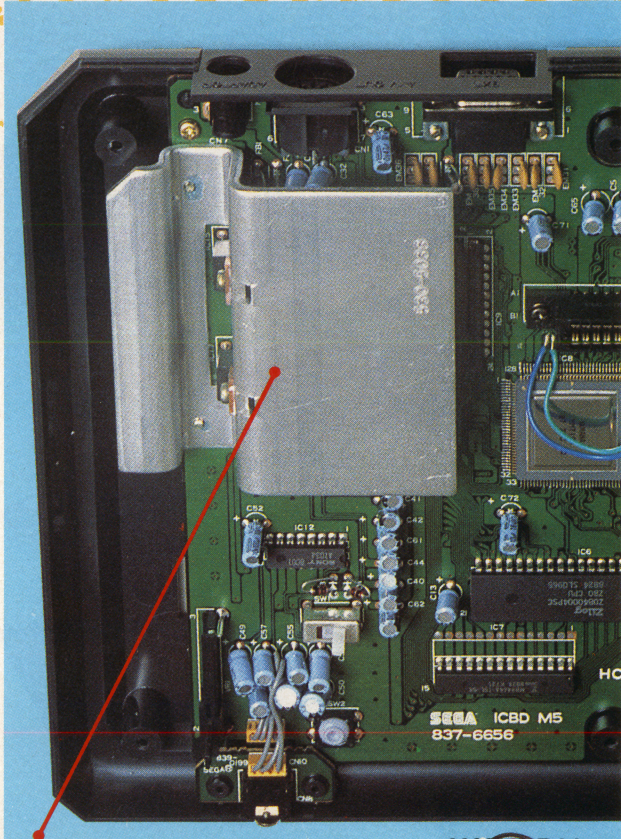
セガ　当然ゲーセン用の移植をメインに得意のシューティングアクションを充実させていきます。実際開発中のものには、まずスーパーハングオンがあって、これはプログラマが完璧だといっています。もちろん、ステージ数を増やしてゲーセン以上に楽しめるようになります。あと予定ではアウトラン、パワードリフトですね。メガドライブの威力を見てください。

というわけで、セガもメガドライブで第3次ゲーム大戦には勝つ自信たっぷりと見た。今までほとんど孤軍奮闘していたセガに参入メーカー10社の味方がついた今、流れは大きく変わろうとしているようだ。

タブレット
グラフィックタブレットもあるぞ。コントローラのポートに差し込んで、先の固いものでなぞれば入力完了だ。タブレット部分は透明なので、紙に描いたラフスケッチや写真、イラストなどをなぞって、取り込むことができる。

モデム
モデムだってハードは発進準備完了している。これは本体後部の拡張コントロール端子を使って接続されるタイプで、小型、低価格ながら、1200bps全2重という本格的な仕様の実現に成功した。ソフトが3種類付属する予定。





ヒートシンク
電源部の上にあるのは熱を逃がすためのアルミ製ヒートシンク。熱をこもらせないための工夫がここにある。

Z80CPU
Zilogと書いてある小ぶりのチップがZ80CPUだ。マスターシステムまでのセガマシンは、これ1個で動いていた。

68000CPU
ひときわ大きなこチップが、あのモトローラ製68000チップだ。16ビットとはいっても、内部32ビット処理だぞ。

周辺機器発売予定

商品名	発売予定時期	予定価格
互換アダプタ	今年度12月中旬	4,000円ぐらい
FDD	来年度春以降	25,000円ぐらい
CD・ROM	来年度夏以降	30,000円以内
モデム	来年度春ごろ	10,000円以内
キーボード	来年度春ごろ	5,000円ぐらい
ジョイスティック	来年度3月ごろ	未定

特集1
激突！ 新ゲームマシンウォーズ

大容量540メガバイトの可能性—
CD・ROM²システム

日本電気ホームエレクトロニクス（価格／59,800円）

テレホビー業界初のCD・ROMシステムが、PCエンジンに登場！
銀色に輝やくCDがゲーム界をどう変える——!!

CD・ROM一番乗りィ！

え〜い、出る・デル・でると気をもたせていたPCエンジン用のCD・ROMシステムが、テレホビー界の先陣を切っていよいよ発進したぞ。

その名もCD・ROM²（愛称はロム・ロム）というこのシステムの発売は12月4日だから、今月号が手に届くころにはもう店先に並んでいると思う。そこで、BEEPでは日本電気ホームエレクトロニクスとハドソンを直撃取材。第3次ゲーム戦争の鍵を握るかもしれないロム・ロムをハード・ソフトの両面から解剖してみた。

単体でも「楽しめるハード

まずハードからいくと、気になる価格は59,800円。内訳はCD・ROMプレーヤーが32,800円でPCエンジンとのインターフェイスユニットが27,000円だ。

プレーヤーとインターフェイスユニットが別売になっているのは、ロム・ロム用のプレーヤーを通常の音楽用のCDプレイヤーとして

鈴木孝治さん
日本電気ホームエレクトロニクスオーディオ・ビデオ事業部オーディオ技術部長
ロム・ロムは大物第1弾と語る。

平井直樹さん
ハドソン
企画開発本部PR部部長
CD・ROM²システム用のアイデア募集中と語る中本さん。

使用しやすいように考慮したため。

つまり、今後はゲームだけではなく音のほうからこうしたシステムに親しんでいくユーザーが増えるだろう という読みがあるんだ。

逆にシステム全部をそろえた人にも、音楽を楽しめるような工夫もされているんだけど、これはインタビューの中で説明してもらおう。ハード面についてお聞きしたのは、オーディオ・ビデオ事業部オーディオ技術部長の鈴木さんだ。

BEEP まず、システムの概要からお願いします。

鈴木 ロム・ロムシステムは、PCエンジンコア構想の大物としての第1弾です。つまり、AVブースターのような周辺機器はすでに発売していますが、ユーザーの皆さんの期待という意味から考えると、これがコア構想にもとづく最初の製品だといってもよいでしょう。開発発表以降、価格のほうも具体的につめていき、ソフトも準備が整ったというわけで発売にこぎつけました。

BEEP ロム・ロムという名称は、どこからきたのですか？

鈴木 これはPCエンジン側のHuカードというROMと、CD側のディスクタイプのROMの2種類のROMによるソフトの供給が可能であるということです。

BEEP なるほど。ロム・ロムのCD・ROMは独自フォーマットということですが、互換性についてはいかがですか？

鈴木 まず、ハード的な互換性について話しますと、たとえば市販のCDプレーヤーをシステムに組み込んで使うことはできません。基本原理は同じでも、精度が違う（ロム・ロムのプレーヤーのほうが精度が高い）からです。したがって、CD・ROMプレーヤーで音楽用のCDを聞くことはできますが、CDプレーヤーをCD・ROMの読み取りに使うわけにはいかないのです。

それから、たとえばPC－9801などのパソコンにも独自のCD・ROMドライブがあるわけですが、これのかわりにロム・ロムを使うこともできません。こちらはインターフェイスが違うのです。

BEEP それは残念ですね。パソコン用のCD・ROMドライブは単体でもロム・ロムにPCエンジンを付けた価格よりまだ高いわけですから、こういう低価格のプレーヤーがパソコンにつながれば、画期的なんですけどね。

鈴木 ロム・ロムはあくまでホームユースということなんです。将来的にビジネスでの使われ方とパーソナルな使い方がオーバーラップしてくれば、新しい動きも出てくるでしょう。

BEEP ソフト的にはどうですか？

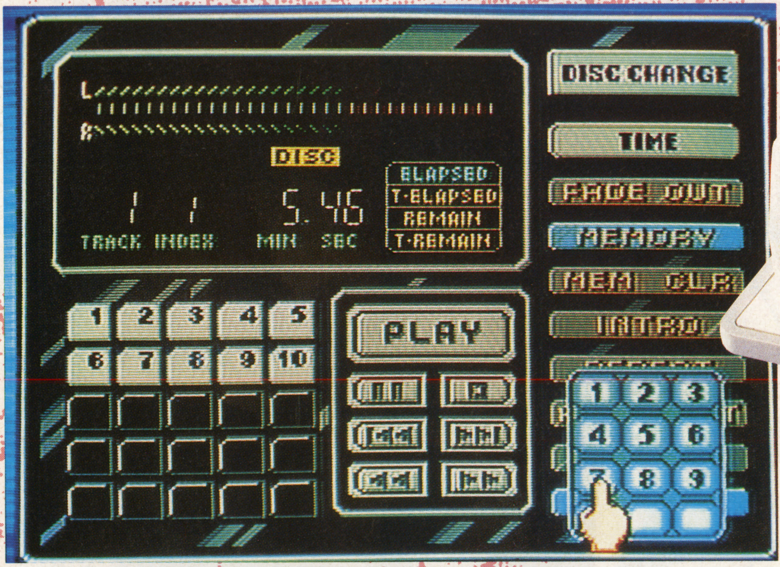
鈴木 結局、どこに何が入っているかがわかれば、データを取り出すことはできますから、そういう意味ではどんなフォーマットでも読めることにはなります。でもPCエンジンのユーザーがこれで市販のCD・ROMの辞書とかをひくわけではないので、このシステムカードでは独自フォーマットだけに対応させているのです。

BEEP システムカードについて説明してください。

鈴木 システムカードは、PCエンジンからCD・ROMのソフトを立ち上げるために使う特別なHuカードです。基本的には2メガビットの容量があり、CD・ROM用のBIOS（Basic I/O Systemの略で、基本入出力を受けもつプログラム）、CDプレーヤーのシミュレーション、そして漢字フォントが入っています。

BEEP 漢字フォントも入っているんですか！

鈴木 ええ、JISの第1水準のすべてと第2水準の一部です。



CDプレーヤーとしてもスグレモノ！

CDプレーヤーとして使うとモニターにこんな画面が映る。操作は、すべてパッドでOK。フェードアウト機能や、スペース機能もついている。もちろん8cmCDにも対応している。

日本電気ホームエレクトロニクスとハドソン連合軍が、送りこむCD・ROM²システム。
PCエンジン本体と組み合わせてもこのコンパクトさ。

BEEP　CDプレーヤーのシミュレーションていうのは何ですか？

鈴木　これは、これからのAVを考えて付けた機能です。せっかくロム・ロムで音楽用のCDが聞けるわけですから、ゲームをやっていないときにはプレーヤーをPCエンジンでコントロールしてしまおうというわけなんです。ロム・ロムはCDプレーヤーとしても、リピート、ランダムプレイはもちろん、フェードアウトやイントロスキャンなどができますから、画面にコントロールパネルを出して、パッドで各種設定が行えるようにしてあります。

BEEP　なるほど、ダビングのときなどに、ハッキリわかっていいですね。……こちらのインターフェイスユニットは、どんなメカニズムになっているんですか？

鈴木　まずAV出力ができるようになっています。

BEEP　すると、これがあればAVブースターは必要ないですね。

鈴木　ええ、ロム・ロムとの合体後はこれだけでOKです。他には、主にデータコントローラとして働いてまして、例えば画像との同期を取るためにAD・PCMのデコーダとしての8秒間分の音データが保持できます。

BEEP　何でもゲームのバックアップもできるそうですが……。

鈴木　はい。バックアップ用に2Kバイトのメモリも持っているので、ファイル名などを書き込んでおいてゲームを中断したところから再開するような使い方が可能です。ただし、実際の使い方はソフトハウスさんに任せてありますので、具体的にどうなるかはわかりませんが……。

BEEP　プレーヤーやPCエンジンとは、どんなふうに合体しているんでしょうか？

鈴木　PCエンジンは後部のバス、プレーヤー側にも専用バスが出ていますから、これをそのままインターフェイスユニットに差し込んで、ストッパーを立てて押さえると自動的にプレーヤーに電源が供給されます。後は、システムカードを入れたPCエンジン側の電源を入れると自動的に立ち上がります。

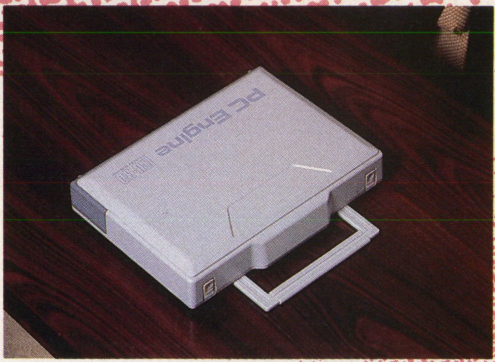
BEEP　合体するとフタを付けて携帯ができますけど、バッテリーでも動かせるんですか。

鈴木　基本的には野外で遊ぶよう

CD・ROM²をバラしてみる

CD・ROM²システムは、どんなパーツから成り立っているのか？とりあえず、各パーツごとにバラしてみよう。

1



カバーをかけて、キャリングハンドルを立てれば、持ち運びもかんたん。

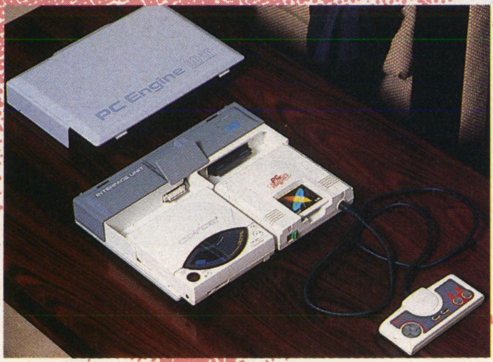
2

カバーを外せば、ロムロムが、顔を出す。なかなかニクイ演出。

3

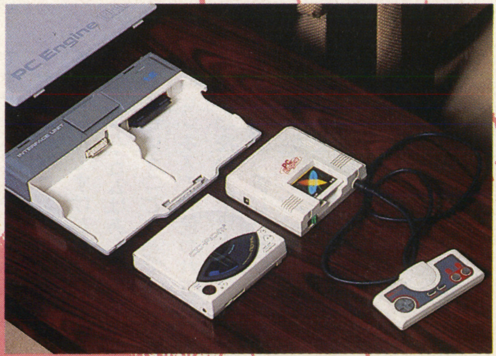
プレーヤーのフタを開ければ、CDが見える。あったり前か⁉

4



インターフェイスユニットのメインスイッチを切ると同時にロックが外れる。

5



ロムロムがバラバラ！なにもかもバラバラ！

には作っていません。ホームユースして居間で家族でゲームを楽しんだら、次は自分の部屋で音楽を聞くというような使い方を想定して、持ち運びやすくしてます。

BEEP 今後、ロム・ロムシステムはどのように使われていってほしいですか？

鈴木 そうですね。ゲームはもちろん、色や音の素晴しさを活かして教育方面にも使われてゆくんじゃないでしょうか。

アイデアで勝負のソフト

てなわけで、新しい器（ハード）に盛るための料理（ソフト）はどうなっているのだろうか？ そこのところをハドソンソフト広報の平井さんにおうかがいしたぞ！

BEEP アンケートで欲しい周辺機器の第2位となった期待のCD・ROMですが、同時発売のソフト2本について説明をお願いします。

平井 1本はアイドル小川範子が主役の疑似体験ゲーム「No・Ri・Ko」。もう1本が移植ものの「ファイティングストリート」です。

BEEP 「ファイティングストリート」は、ゲーセンでの名前が「ストリートファイター」ですね。

平井 そう。もともとはカプコンさんのオリジナルだから、移植に当たって名前を少し変えたんです。でも、見てもらえばわかるように中味は完全に再現してますよ。

BEEP ……（テーマ音楽やリアルなパンチ音に聞きほれる）。これで容量はどれくらいですか？

平井 約540メガのうち、だいたい80%は使っていますね。「No・Ri・Ko」になるとほぼ100%で、容量はなるべく使い切るようにしています。

BEEP 読込みは、どのくらいかかるんですか？

平井 CD・ROMは、原理的にシークタイム（目的のデータを見つけるまでの時間）が長いんですけど、改良の結果、今では3秒以内で次のパートを呼び出せます。

BEEP なるほど。たとえば各ステージの間はアクセスなしで、次のステージとの間が最大3秒なら、そんなに気になりませんね。それで、コンセプト的に注目できるのは今デモしてもらってる「No・Ri・Ko」のほうですが、一言で言うとどんな内容なんですか？

平井 基本的にはアイドルの範子ちゃんの落とした定期を拾ったプレーヤーがコンサート会場まで届けに行くと、お礼として買い物の付き添いを頼まれたり、彼女に関するクイズの正解率に応じて歌を歌ってくれたりするんです。

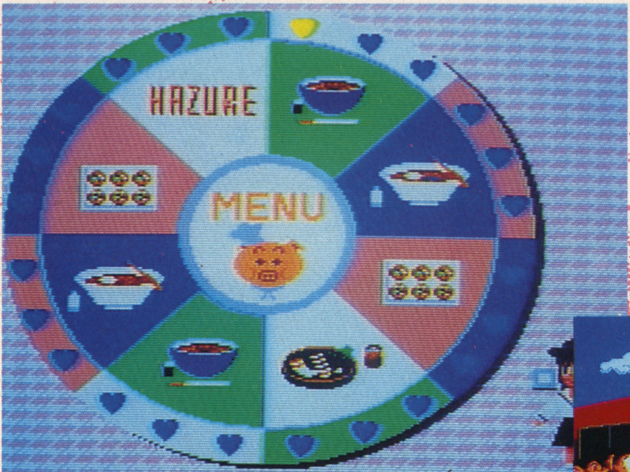
BEEP まったく新しい路線ですが、苦労した点とかは……。

No・Ri・Ko

ハドソン（4,980円）

一見、コマンド選択式アドベンチャーみたいだけど、取り込み画像とCD生音声でCD＋写真集といったニューメディアゲーム。

どひょーん！ いきなり取り込み画像の範子ちゃんのアップ。タイトル画面です。



渋谷でデート。ルーレットで、食事メニューを決める。

で、コンサート会場の入口。当然なかに入るっきゃない。

範子ちゃんの曲が、CDならではの音質でフルコーラス聞けるぞ。

なぜか、範子ちゃんの家にいくとあっち向いてホイをやらされてしまうのでありました……。メデタシ、メデタシ。

いっしょにラーメンを食べて感激。この後おソバも食っちゃった。

平井　たとえば、ヒット曲が3本入っていますよね。ゲームと違うのは、タレントさんへのギャラは当然ですが、こういった曲の作詞・作曲に対するコストが発生してくるわけです。アイドルのスケジュールを確保するのも大変ですし…。

BEEP　歌のクオリティはCDと同じだし、話しかけてくれるというわけで、ファンの人には受ける要素が大ありですけど、それ以外の人にはどうでしょうか？

平井　小川範子はPCエンジンユーザーの中心となっている中高生の間で人気急上昇中なんです。それで、第1弾として採用したわけですが、正直いってゲームに比べるとユーザー層は狭いでしょう。でもそこが少量多品種が可能なCD・ROMの利点で、今後も路線として確立してゆきたいですね。それにCD・ROMは、マスターさえ作ってしまえば、後の量産は印刷技術みたいなもの。従来のROMのようにソフトが完成しているのにチップが足りなくて発売できないなんてこともありませんしね。教育用や業務用でもいくつかの企画はありますが、まだお話しできません。われわれも経験値を積んでよりよいソフトを作ってゆきますから、どんどん要望を寄せてください。

というわけで、やる気十分のPCエンジン陣営だったが、やはり決め手はソフト。キミもロム・ロムを活かすソフトのアイデアを考えて、業界初の快挙を応援しよう！　BEEP編集部は、キミたちのアイデアを待ってるぞ！

ファイティングストリート

ハドソン(5、980円)

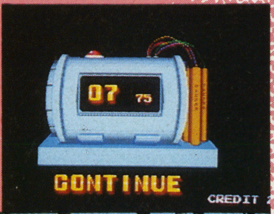
カプコンのビデオゲームの移植版。一見すると普通のPCエンジンソフトのように見えるがCD・ROMならではのBGMは、ただ者じゃない。ゲームのBGMの常識を超えた臨場感だ。

見てのとおりのネームエンンリー画面。左右の虎が、みょーにリアル。

アメリカ、モニュメントバレーでの対決。

タイトル画面。ゲーセンの興奮が、甦えるぜ。

ボーナスステージ。タイミングのみの勝負だ。



インターフェイスユニットで、コンティニューも可能。

大技、"竜巻旋風脚"が炸裂。でもこれってハデなわりに以外とスキが多いんだよね。

しっかり必殺技"波動拳"も使える。技に入るときに、ちゃんとかけ声も発する。

世界中をまたにかける移動シーン。それぞれの国のグラフィックがお見事。

最後のオマケその2。こちらは、ファイティングストリートのパッケージ写真。

最後のオマケ。この際だから、No・Ri・Coのパッケージ写真も載せてしまおう。まったくCDのLPそのままのノリだね。

富士通のうわさのマシンは!?　ＢＥＥＰ11月号で紹介した富士通のうわさの32ビットニューマシンは、価格40万円前後で発売は２月になるらしい。ゲームセンターのトップレベルのゲームができるパワーがあるそうだ。詳細は、今後も誌上でレポートしていくぞ。

特集1 激突! 新ゲームマシンウォーズ

軍機密!? データで見る新ゲームマシンウォーズ

特集の締めくくりは、新ゲームマシンウォーズのデータ編。シビアな眼で、数字をながめてくれ——。

激突!! スペックを見る スーパーファミコン

未知の魅力スーパーファミコン

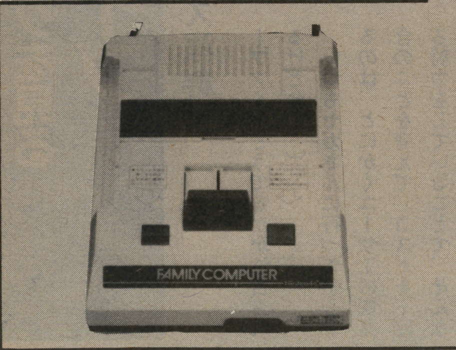
スーパーファミコン登場まであと半年以上もあるが、スペック的にはご覧のように怪物的なマシンである。

特に最大表示可能色数の多さは驚異的で、チャートでも目盛が足りなくなってしまったほどだ。

やはり数値にはなっていないところで、ビジュアルエフェクト、サウンドエフェクト機能なども内蔵し、音源は8音とはいってもその全部をサンプリングにすることができる。というわけで、名実ともにファミリーのためのコンピュータになりつつあると考えてよいだろう。

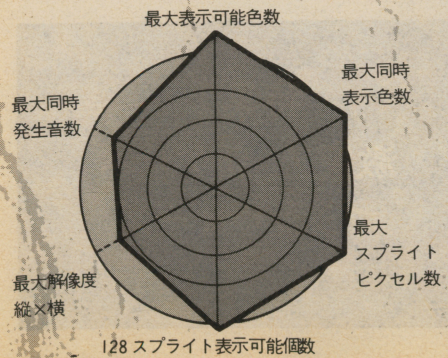
数値演算用のコプロセッサなども、一昔前ならば高級パソコンにしか装備されなかったもので、いまだにかんたんにお目にかかれる代物ではない。そういう意味からも、いったい価格がどれくらいに設定されるのか? 最終的な評価はそれを待ってくだすことになりそうだ。

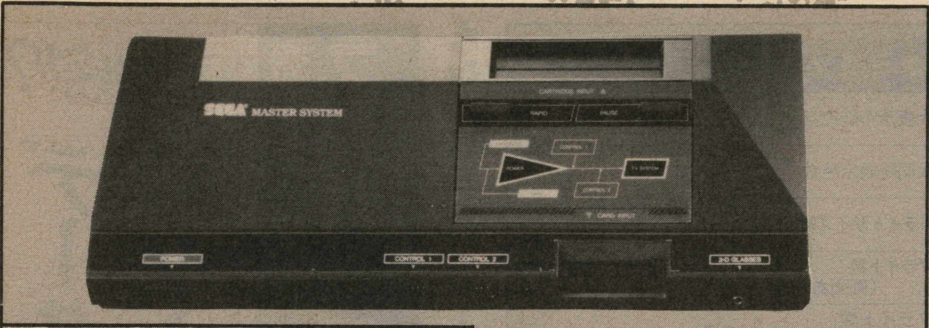
周辺機器についても、発表会では従来どおりカートリッジスロットを用いて拡張されることが明らかにされただけで、具体的な計画に一言も触れられなかったのが気になるけど、本体にふさわしいスーパーなものをぜひ用意してもらいたいね。



ファミコン	
最大表示可能色数	52色
最大同時表示色数	3色
スプライトサイズ(最大)	8×8ピクセル
スプライト数(画面あたり)	64個
スプライト数(走査線あたり)	8個
解像度(標準)	256×240
サウンド機能	矩形波2音、三角波1音 ノイズ1音、 デルタモジュレーション
CPU	2A03カスタム(6502相当) 1.78MHz

スーパーファミコン	
最大表示可能色数	32、786色
最大同時表示色数	256色
スプライトサイズ(最大)	64×64ピクセル
スプライト数(画面あたり)	128個
スプライト数(走査線あたり)	32個
解像度(標準)	256×224
サウンド機能	演算波形、PCM、ノイズのなかから8音選択
CPU	16ビットカスタム 1.78、2.68、3.58MHz切替





激突!! スペックを見る メガドライブ

コストパフォーマンス抜群！

こうして見ると、けっこう音のほうにも力の入ったマシンであることがわかる。当然ゲーセンのマシンに合わせた解像度も光っているし、あとはコストパフォーマンスの比較があれば、ダントツで1位になりそうなところだ（ま、スーファミがどうでるかが注目されるけどね……）。

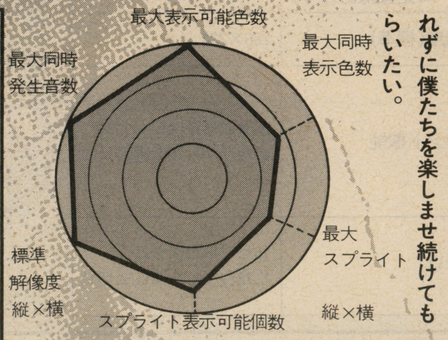
いつもセガさんに行って感心するのは、とにかくユーザーの懐具合のことを考えて、コストを下げる努力をしていることで、そんな熱意が熱心なファンを生む原動力にもなっているのだろう。

またメガドライブはデザインのよさもピカイチで、これも点数化できないのが残念だが、周辺機器との合体メカが出るたびにどういうふうに収まるのかが気になってしまう。ここまでしっかりした合体メカを作るには、プラスティックのモールド代もバカにならないし、それを承知でやっているのはメガドラに賭けたセガさんの心意気というものだね。

これからは、キーボードやFDDが出てパソコン的な使われ方をされるようになりそうだが、いい意味でゲーム機としての基本を忘れずに僕たちを楽しませ続けてもらいたい。

メガドライブ	
最大表示可能色数	512色
最大同時表示色数	64色
スプライトサイズ(最大)	32×32ピクセル
スプライト数（画面あたり）	80個
スプライト数（走査線あたり）	20個
解像度(標準)	320×224
サウンド機能	PSG：3音＋1ノイズ FM：6音 PCM：1音
CPU	68000 8MHz Z80 4MHz

マスターシステム	
最大表示可能色数	64色
最大同時表示色数	16色
スプライトサイズ(最大)	8×8ピクセル
スプライト数（画面あたり）	64個
スプライト数（走査線あたり）	
解像度（標準）	256×212
サウンド機能	PSG、矩形波またはノイズ3音 OPL、2オペレータFM音源9音
CPU	Z80 3.5MHz



特集1
激突！ 新ゲーム
マシンウォーズ

激突!! スペックを見る CD・R²OMシステム

小回りの効くシンプル設計で勝負

このチャートにはCPU自体の性能や周辺機器の充実度などは含まれていないので、PCエンジンには辛いところかもしれない。

もともとPCエンジンはコア構想の核なのであって、単体でなく総合力で勝負する種類のマシンなのだ。

現時点では業界唯一のCD・ROMシステムを得点換算すればけっこういい線いきそうだし、今後順調に周辺機器がそろっていくと、家電出身のシンプルな設計が生きてくるだろう。

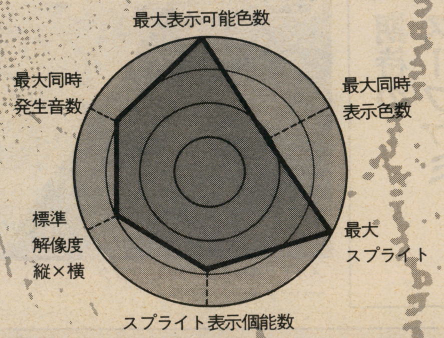
あえて非力さを認めたとしても（というより、後発の新型機が強力すぎるだけで、PCエンジンの性能は立派なものだ）、あの名機AppleⅡのことを思い出すがいい。効率重視の観点から、はからずもPCエンジンと同系列のCPUを持つAppleⅡは、性能的には10年前のものかもしれないが、今も立派に現役で活躍している。それもひとえに常に新しいアイデアが反映されているソフトウェアのおかげで、シンプルな設計ほどソフトのコンセプトが光ってくるのだ。

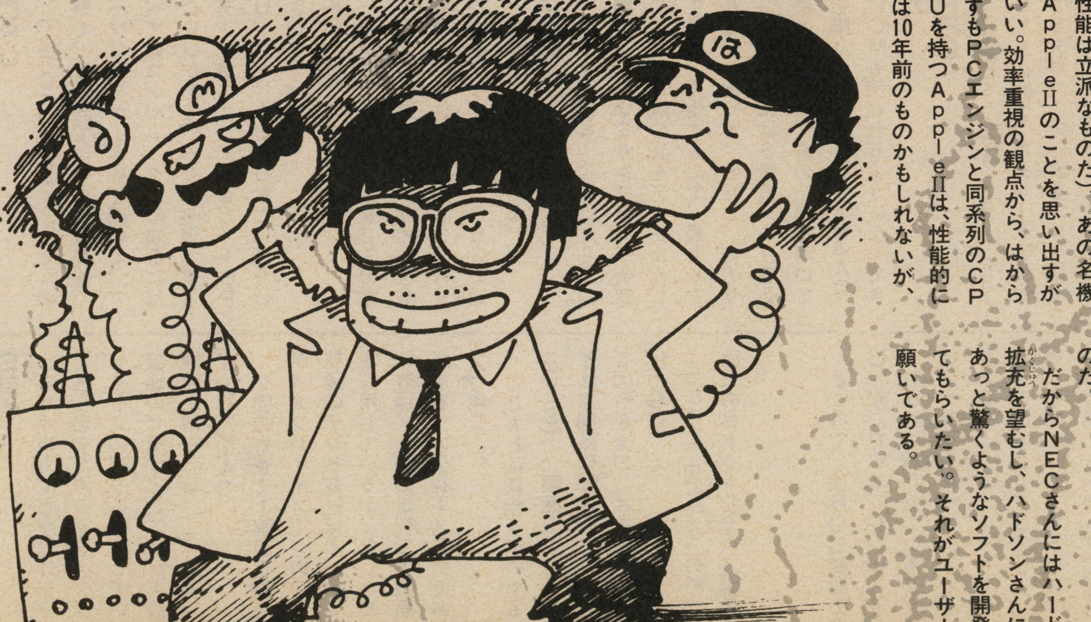
だからNECさんにはハードの拡充を望むし、ハドソンさんにはあっと驚くようなソフトを開発してもらいたい。それがユーザーの願いである。

PCエンジン	
最大表示可能色数	512色
最大同時表示色数	16色
スプライトサイズ(最大)	64×32ピクセル
スプライト数（画面あたり）	64個
スプライト数（走査線あたり）	8個
解像度(標準)	256×216
サウンド機能	波形メモリ×6(ステレオ) 矩形波ノイズ×2 のなかから6音源選択
CPU	8ビットカスタム（6502相当） 7MHz

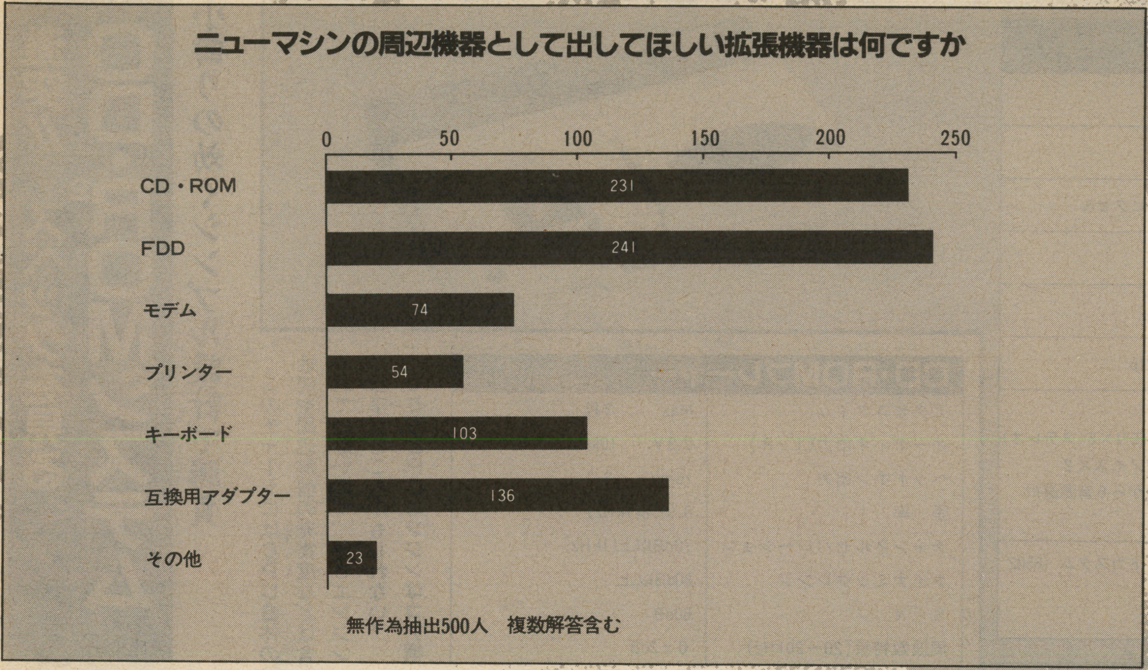
CD・ROMプレーヤー	
アクセスタイム	Max　3秒
オーディオ出力（L／R）	0.9V　10kΩ
ヘッドホン出力	16mV　8Ω
歪　率	0.07%(1kHz)
チャンネルセパレーション	70dB以上(1kHz)
ダイナミックレンジ	80dB以上
S／N	80dB
周波数特性(20～20kHz)	0 ±2dB

CD・ROMインターフェースユニット	
AD　PCM音声合成	モノラル
サンプリング周波数	32kHzの1/2～1/16(整数比)
データビット長	4ビット
内蔵RAM	64kバイト
CPUバス接続	128k×4ビット
AD　PCMバッファ	2kバイト
バックアップ用（スーパーキャパシタ方式）	





待望！読者アンケートを見る



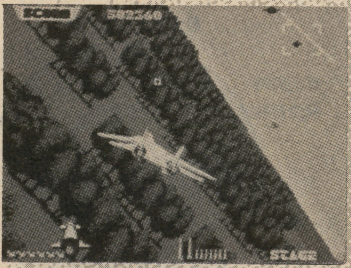
支持を得たメガドラ

ざっと見て、やはり68000を搭載して2万1千円という低価格を実現したメガドライブに対する評価は高い。周辺機器もできるだけ安くすると言っていたので、これからも期待できそうだ。

デザインがよくないという意見があるのは驚きだが、本体デザインが大きすぎるというのは、逆にいろいろな周辺機器との合体後のサイズがあまり変わらないと考えることもできる。

それから、たとえば今回の互換アダプタと合体したところを見てほしいな。このサイズや形状は、PCエンジンとは別のコンセプトで拡張を考えた結果だということがわかるはずだよ。

セガ以外からもゲームを出してほしいという要望もかなえられそうだし、ソフトウェアのラインナップもバラエティに富んだものになるだろうね。


メガドラ移植希望1位は、アフターバーナー。

期待のスーファミ

スーパーファミコンについては、アンケートをとった時点ではほとんど中味がわかっていなかったため、あまり具体的な意見が出ていないのはしかたないだろう。しかし、今回のレポートでわかったように、期待には十分以上に応えて

テクニカルターム解説編

CPU

Central Processing Unitの略で、日本語では中央演算装置。パソコン、ゲーム機を問わず、すべてのコンピュータの心臓部にはCPUがある。一度に処理できるデータ量によって、8ビットCPU、16ビットCPUなどに区分けされる。

FM音源

Frequency Modurationの略で、複数の基本となるサイン波を合成し、周波数を変調して音作りをするタイプの音源。PSGに比べてリアルな音が出せる。

PCM

Pulse Code Modurationの略で、いわゆるサンプリング音源のこと。実際の音をデジタル化して保存・再生するので、最もリアルな音が出せる。ただし、音のサンプリングには多量のメモリを必要とするため、音の一部を用いて音階などは計算で発生させるAD-PCMも使われるようになってきた。

PSG

Programmable Sound Generatorの略で、オシレータの発生する方形波や矩形波をエンベロープにかけて音の特徴（立ち上がりの速さや減衰の割合など）を決め、音作りをするタイプの音源。いわゆる電子音的な音になり、リアルな音は出せない。

RGB出力

S端子

ビデオ出力で輝度信号を分離して送り出すための端子。ディスプレイもこの端子に対応していれば、普通のビデオ出力に比べて鮮明な画像が得られる。

インタレース

2回の走査で1画面を構成するディスプレイイメージの生成法。普通のテレビ放送はインタレースを採用しているが、テレホビー機は普通、1回の走査で1画面を構成するインタレース方式である。

スプライト

もともとは妖精を意味する言葉(Sprite)で、画面上を背景の処理とは無関係に動き回ることのできる図形要素のことを指す。

ピクセル

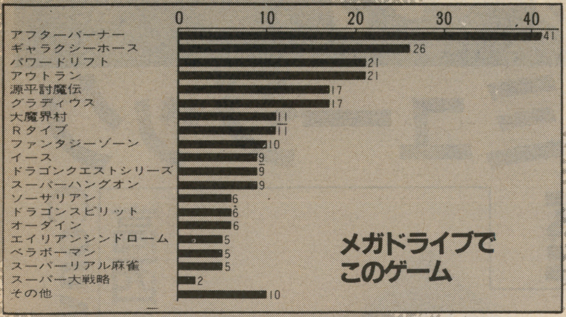
Picture Elementの略で、画面上の各ドット(画素、絵素)のこと。

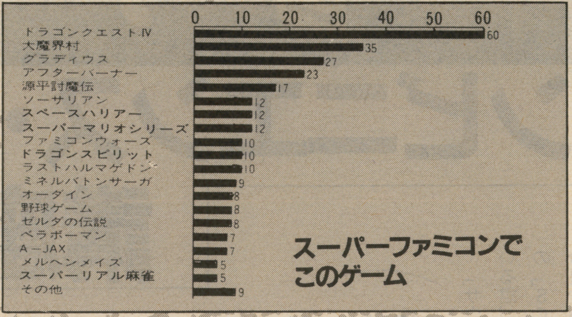
ところで、注目の3機種のCPUだが、PCエンジンはApple IIなどで使われている6502系のカスタムチップHu6280(8ビット)、メガドライブはモトローラの68000(16ビット)、そしてスーパーファミコンはカスタムの16ビットチップ(型番不明)だ。

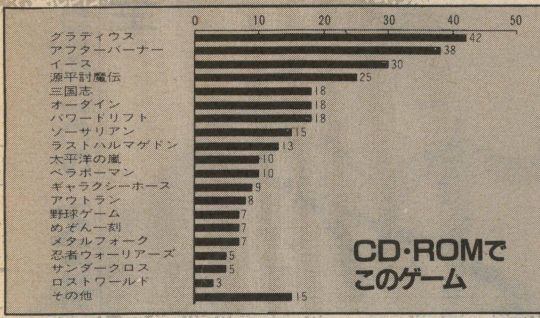
Hu6280

8ビットながら周波数を高め、ゲーム処理のために最適化された命令体系を搭載している。

くれるスペックで登場してくるぞ。ただし、実際の登場までに、デザイン的にはもっとエキサイティングなものにしてもらいたいね。だいぶモダンにはなったけど、ちょっと存在感がないかなというのが正直なところだ。キミはどう思ったかな。



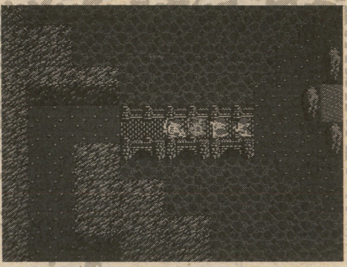




CD・ROMで巻き返しのPCエンジン

PCエンジンはコア構想の展開が注目されていたので、1年経ってようやくCD・ROM1つというあたりに不満が集中しているようだ。しかし、CD・ROM²の発売で弾みをつけて巻き返しをはかってもらいたい。

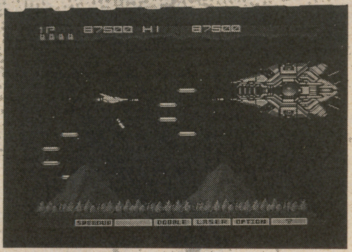
というのも、CD・ROMはほしい周辺機器の第2位にあがっており、今のところPCエンジンの独壇場だからだ。


やっぱりスーファミ移植希望トップは、ドラクエシリーズ。

また、コア構想はこれからが本番。キーボード、プリンタ、モデムなど、希望項目の上位にあるものについても順次そろうだろう。

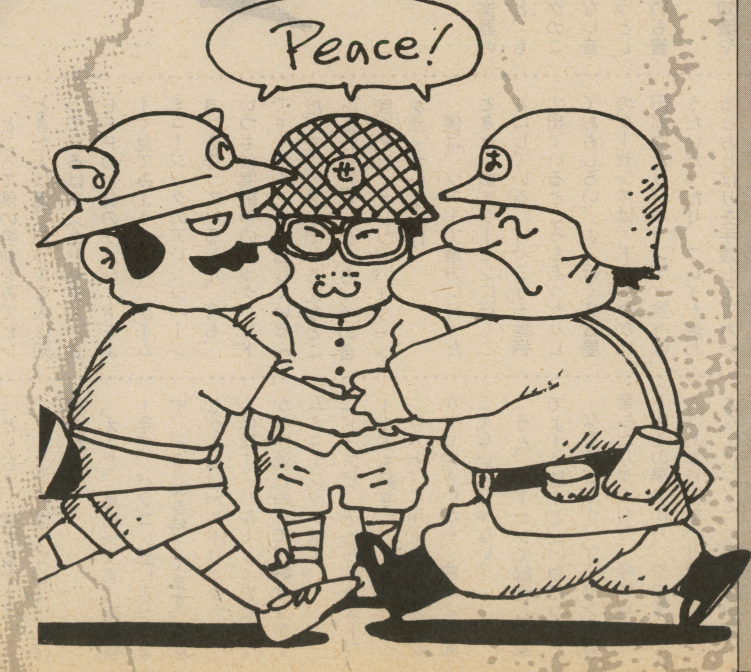
同じく、今回のインタビューでは、互換アダプタを筆頭にメガドライブユーザーの希望が意外と早くかないそうだということがわかっている(CD・ROMはちょっと先だけどね)。セガも本気だね。

残念ながらスーパーファミコンの周辺機器の構想は、はっきりしないが、まず本体を予定どおり出してもらえればユーザーとしてはなによりだろう。任天堂としては、周辺機器はサードパーティしだいというところもあって気になるけどね。


CD・ROM移植希望No.1は、グラディウス。

ソフト面の希望ではスーファミのドラクエⅣ、メガドラのアフターバーナー(PCエンジンの第2位にも顔を出している)は順当なところ。PCエンジンのところでグラディウスが1位を占めているのは、根強い人気だね。

だけど、とくにCD・ROMがラインナップに加わったPCエンジンのユーザーには、既存のゲームだけではなく、もっと画期的なアイデアを考えてもらいたい。CD・ROMの特性を活かせば、まったく新しいコンセプトのゲームが(もちろんゲーム以外のものも)できるはずなんだから……。今なら実現のチャンスも大あり、ということで希望があればBEEPまで送ってほしいぞ。



スーパーファミコンCUP
詳細が不明だが、16ビットといってもROMとのやり取りなどを行うデータバスを従来と同じ8ビットにとどめ、その分周辺チップを強化して十分過ぎる性能を確保しているようだ。

光の三原色である赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)の信号を別々に送り出す映像出力方式。RGB入力のあるディスプレイに接続すれば、ビデオ出力に比べて鮮明な画像が得られる。

68000
ワークステーションという科学技術計算などに使われる高機能パソコンに数多く採用され、グラフィックスの処理などに定評がある。

コンビニエンス・ミュージック講座

Convenience Music

File 1

高西 圭

というわけで新連載

「サウンドクラブ」を探している君、君。残念ながら今までの「SC」は前回でおしまい。今月から「コンビニエンス・ミュージック」がはじまるぞ。というわけで、では、さっそく問題をやってもらう。厳格対位法を用いて次の旋律にハーモニー……。

「あ！ 編集長！」

編集長の攻撃。高西は、HPにダメージを受けた。

「うあぁぁぁぁ……」

冗談ですよ冗談！ 本気にしないでくださいよー。いてて……。

ゲームミュージックを楽しもう

さてと、突然連載を書くことになったわけだけど、「コンビニエンス・ミュージック」というタイトルからもわかるように、テーマは、もっと手軽に音楽、とくにゲームミュージックを楽しもうということ。できれば、ただ聴くだけではなく、自分で気楽にオリジナルのアレンジバージョンまで作ってしまおう、という企画なんだ。

で、アレンジのこと、楽器のこと、コンピュータのこと、もちろんゲームミュージックのことなど、別にカタ苦しくない音楽を楽しむうえでのちょっとした「スパイス」みたいなものも書いていこうと思うんだ。

そのためには、難しい知識や楽器のキャリアなんてそれほど必要ない。楽譜が読み書きできるようになることより、曲のどこに自分は感動したか、作曲者は何を伝えたかったかという聴く耳を養うことのほうが、音楽にとってはとても大事なことだと思うな。まず、ゲームミュージックを楽しむとはどういうことか考えることにする。機材の話ももちろんするつもりだ。そして、最終的には、自分でアレンジバージョンやオリジナルの曲が作れるだけの知識を提供したいと思っているが、どうなることやら。

ゲーセン放浪記

ところで僕の名前をみてピンときた人は通。知ってる人は知っているはず（あたりまえ）。BEEPの付録のソノシートをよーく見てみよう。そう、ゲームミュージックのアレンジバージョンを作っているんだ。でも、いつもは某歌手のバックバンドでキーボードを担当しているんだ。で、ツアーでいろんなところまわったりしながら、その合間をぬってアレンジバージョンを作っているわけ。

僕は、ツアーで地方に行ったときは、必ずゲーセンに行くことにしている。けっこう土地柄の出ているところもあったりしておもしろい。よく行く名古屋のゲーセンでは、ドリンクが10円だったり、キャンディ食べほうだいだったり、プレイが終わるとおしぼりを手渡してくれたりして、なかなかサービスがいい。それからどこだったかな、鯉の泳いでるゲーセンもあったな。もしかしたら、君の街へ行くことがあるかもしれない。そのときはよろしく。

はじめ君登場！

ゲーセンで最近出会った友達に、はじめ君という高校生がいる。やはり、彼もゲームミュージックが大好きで、自分でアレンジバージョンを作ってみたいと思っているらしいんだけど、どうすればいいのかわからないそうなんだ。ここで、ちょっとはじめ君に登場してもらおう。

「としおー、見てるかー！」

こらこら、違うでしょ。自己紹介だよ。

「えーと、島崎一です。南高校一年で、パソコン部に入ってます。PC-88を持ってます。得意なゲームはバルトリック」

ほほー、バルトリックとはなかなか通だね。で、好きなゲームミュージックは？

「ドラスピ、それからロストワールドも好き」

ロストワールドって効果音がかなり大きいから、曲がよく聞こえないんじゃない？

「うん。ゲーセンで録音して家でよーく聴くといい曲だった」

なるほどなー、ゲーセンで録音したりするんだ。今はレコード出るの早いから、やっている人はあまりいないと思ってたけどな。というところで、今回はここまで。来月は、音楽を楽しむとはどういうことか、どうすればゲームミュージックがもっとおもしろくなるかそこいらへんを書いてみる。

では、ゲームミュージックでも聴いて待っててくれい。

SOUND MARKET

今月のサウンドレビュー

島津泰彦

ついに出たセガ・メガドライブのTV－CFを見ながら、いとうせいこう氏はこの髪型がすごい！ と驚いている今日このごろである。みなさん、お元気ですか？（おっと、危ない。自粛、自粛）

そういえばもう冬だ。寒くなると指先がかじかんで、キーボードがうまく操作できない。かく言うぼくは、コンピュータのキーボードのみならず、シンセのキーボードまで操作してしまう、いわゆるミュージシャンというやつなので、冬は苦手である。

冬ともなれば、その前は秋であった。秋といえば学園祭、学園祭といえばライブである。ぼくのバンドも友達の大学の学園祭に出演したのだけれど、これがそのへんのバンドとは一味違う味噌のようなライブであったのだ。

今年はYMO（知らない人もいるんだろうなあ。昔そういうバンドがあったの）がデビューして10周年ということで、過激テクノ・ライブを行ったのである。もちろんそれは成功のうちに幕を閉じた（と信じたい）。幸いなことに、ぼくは、いまだにそのノリが持続しているので、このままレコード＆ビデオの紹介になだれこもうと思う。最新ゲームサウンドにあわせて、ダンス・ダンス・ダンス！

これぞゲームサウンド！

究極TIGER

●ポニーキャニオン　発売中
CD2,800円、CT2,500円

タイガー3部作からトップランディングまで、タイトー・サウンドを満喫できるアルバムである。

タイガーシリーズはどれもシンプルで、ゲームに熱中しながらもノれる曲である。これこそゲームサウンドというやつかもしれない。

ランディングシリーズはゲーム自体ユニークなものだけに、サウンドのほうもゴージャスでアダルト。「ミッドナイトランディング」と「トップランディング」ではずいぶんノリが違うけれど、そのへんを聴きくらべるのもいい。スチュワーデスの声を聞くと、あの着地ショックがなつかしい（？）。

「ラスタン・サーガ」は、ちょっとエスニックな香りがただよう前衛っぽさが素敵である。一日聴き続ければもう日常生活にはもどれない、かもしれない。

たたみかけるように鳴りまくる「コンチネンタル・サーカス」、カーステレオで聴いたら……ちょっと危ないか!?

ベストものはトクした気分

ゲームサウンドSNK

●ポニーキャニオン　発売中
CD2,800円、LP2,200円、CT2,500円

SNKのベストアイテムを集録したこのアルバムは、いきなり珍しい歌入りの曲から始まる。これがまた、歌声をサンプリングしてバックのオケとシンクロさせるという実験的な試みによって作られているもので、ふつうの歌謡曲なんかとはちょっとボーカルの感触がみょーに違っていて楽しい。その声を聴きながら夜ひとりでムフフしてる君、テクノデリック的にぴょぉきかもしれない。

全体にFM音源を中心の音作りは、芯があって力強いものになっている。ドラムスなんかも迫力がある。できるだけ大きな音で聴いてみよう。

これらの中では、ぼくはYOKOさんという方の曲が、ストレートで好きなんだな。

歌詞カードには、楽譜とスタッフのコメントも載せられている。それを読んでいると、ゲームサウンド製作の現場風景が目に浮かんでくる。また、それぞれの人の性格の違いまで見えてくるようで、曲とくらべてみるとおもしろかったりする。

あの「沙羅曼蛇」第2弾！

沙羅曼蛇～瞑想のパオラ～（ビデオ）

●コナミ　発売中
Hi-Fi／60分　VHS、βともに12,800円

好評だった前作「沙羅曼蛇」に続き、鳥海監督の会心作がこの「沙羅曼蛇～瞑想のパオラ～」だ。

ストーリーは、宇宙歴2381年、惑星グラディウス主席マクベインの失跡から始まる。その父の行方を追うステファニーとその仲間のダーン、エディは、探索の途中攻撃を受け漂流する宇宙船を発見した。そして……。

戦闘シーンは前作を遥かに超え、巨大メカも多数登場。前作では語られなかったグラディウス星の秘密が、いまここに明かされる。

キャラクターデザインは、「超時空要塞マクロス」などのデザインを手がけた美樹本晴彦。声の出演は、ステファニーがTV「タッチ」でおなじみの日高のり子、パオラが「風の谷のナウシカ」でおなじみの島本須美だ。

加えて監督が、「科学忍者隊ガッチャマン」「ニルスの不思議な旅」などの鳥海永行とくれば、申し分ない。

前作以上の人気は、なんとなく予想できそう。

ちなみに第3作「ゴーファーの野望」も制作進行中だ。シリーズの完結編だけに期待できるね。

なるほど画期的！

ファルコム・スペシャルボックス'89

●キング　発売中
CD・MINIアルバム（6枚組）7,800円

先月号でもちょっと紹介したけど、ファルコム・レーベル第1弾は、世界初の長時間8センチCD・MINIアルバム6枚組の豪華なスペシャルアイテムだ。

D・マシューズのアレンジバージョン、羽田健太郎の「シンフォニー」（from「ザナドゥ」「イース」「イースII」）森口博子が歌う「ボーカル」（from「ソーサリアン」）などアレンジも多彩。

なかでも大手映画会社が導入している最近音響システムS・D・A・Sを駆使した「サラウンド・シアター」（from「イースII」）は、リアルな臨場感が体感できるスグレもの。制作者の瀬川氏は、「帝都物語」でサウンドエフェクトを担当した人。

難波弘之のアレンジバージョン「プラスミックス」（from「イース」「イースII」「ソーサリアン」「ザナドゥ」）は、パソコンのオリジナル音源に楽器の音を重ねていったもの。スーパー・ノンストップバージョン「ディスコ」は、途中で入る「スモーク・オン・ザ・ウォーター」のギターフレーズがぴりりと効いている。

6枚いずれもオススメの秀作だ。

もう一度「イース」を！

交響曲イース

●キング　発売中
CD3,200円、LP／CT2,800円

ドラゴンクエストに続いて、「イース」もオーケストラ・バージョンが登場した。編曲はあの羽田健太郎。このレコードの勇ましいブラスセクションを聴くと、思わずなつかしの「マクロス」を思い出してしまう。もちろんそれだけじゃなくて、バイオリンの繊細な響き、歌声のような木管楽器、重厚で暖かいベースセクションなどが複雑にからみあい、美しいハーモニーをつくり出していくのは、まさにオーケストラならでは。

また、第一楽章の最初の部分のフルスコアもついているから、曲を聴きながらそれぞれのパートを追ってみるのもいいだろう。休符の重要性も見えてくる。オーケストラについて知っていることは、必ずFM音源やシンセサイザーのプログラムをするときにも役に立つはず。

ふだんはあまりなじみがないかもしれないけれど、こうした入りやすいところからオーケストラの音楽にふれてみるのもいいかもしれない。君の耳はきっと増殖するだろう。

見るゲーム情報誌が無料でレンタル

デジタル・ビデオ・プレス vol.1（ビデオ）

●ポニーキャニオン　レンタル中

ゲーム・ミュージックのレコードでおなじみのサイトロンから創刊された「デジタル・ビデオ・プレス」は、なんと無料レンタルビデオである。全国のレンタル・ビデオ店、レコード店、ゲームセンターなどでただで借りることができ、その内容もゲームソフトの最新情報からCGやSFXムービーの情報まで、充実している。

1号の内容は、ゲームセンターやファミコン、PCエンジンなどの最新ソフト情報をはじめ、セガ・メガドライブのハード＆ソフト紹介や第26回アミューズメントショーの新作ニュースなど。メガドライブの「スペースハリアーII」や「スーパーマリオ3」などを、雑誌とは違って動く画面で見られるのがうれしい。またアメリカのアミーガ用ソフト「ロケットレンジャー」の、日本のソフトとはまた違ったおしゃれなグラフィックスも見られる。とにかくただなんだから、見なきゃ損だよね。

2号は来年はじめの予定。ナイスエイジだぜ。

ベストプレープロ野球
第1回アスキーリーグ表彰式

第1回アスキーリーグは健闘むなしくBクラスに終わった……。しかしそのなかで老体にムチ打って見事セーブ王に輝いたじいさんの表彰式が行われた……。

緊張して賞状を受けとる関ヶ原球団代表。

表彰式

11月某日、ベストプレープロ野球表彰式が行われた。

第1回アスキーリーグの最終結果は左の表のとおり。序盤戦で最下位だったBチームは、オールスター後に立ち直り、破竹の進撃を開始したのだった。しかし首位とはあまりにも離れ、最後までこの快進撃は続かなかった。上位チームに勝ち越したりしているのだが、いかんせんHとVに弱かった。それにしても優勝戦線は希にみる混戦で、最終的にはプレーオフにまでもつれ込み、チャンピオンフラッグはMチームのものとなった。Bチーム唯一の救いはじいさんのセーブ王。これがなかったら目も当てられなかったのだ。まあ悔やんでもしかたがない。表彰式のほうに目を向けよう。

コミッショナーのアスキー橋本氏、小池氏の2人が登場し、表彰式は静寂のなか行われた。12月号で私が解任させられたような誤報が乱れ飛んだようだが、正確には私は辞任し、円満にフロント入りしたのだ。表彰式のほうだが、本来なら**じいさん**監督が受け取るべき。しかし床に伏してしまっているため、私が大役を仰せつかったのだ。球団代表となってはじめての仕事。私は来期への意気込みを胸に秘め、賞状、トロフィーを受け取った。しかし私は直接指揮を取ることはできない。くやしいが、裏方としてチームを強くしていこう。私は表彰式の日、心に誓ったのだ。

最終結果	
1位	マルガッツ
2位	大日本ヒッポンズ
3位	ファミコン通信編集部
4位	GTV
5位	関ヶ原勝成とブルーコメッツ
6位	げーむぼーいず

個人タイトル			
首位打者	いまりや	(M)	.351
本塁打王	さいとう	(F)	40
打点王	へんしちょ	(G)	109
盗塁王	まま	(V)	34
最多勝利	たつお	(M)	17
最優秀防御率	もん	(V)	2.55
最多セーブ	やすだ	(F)	24
	じいさん	(B)	
薗部賞（最多3塁打）	マント	(M)	8

クス玉も用意され、ひとしきり盛り上がる表彰式。

来期の展望

突然、大会事務局アスキーより通達が届いた。第2回アスキーリーグに関する要項である。かんたんに公開してみよう。

○球団保有選手

昨シーズン一度も試合に出場しなかった選手は任意引退選手とする。

M　**たけうち、みなみ**
H　**わざわいの、ねじれた、しのゆびわ、ウツロ**
F　**ふせ、すずきけ**
V　**だいあな、なせ、ねね**
　　あられ
B　**ひれぴん**
G　**さとぴい**

○トレード

公示された選手データに基づき、各球団は自由にトレードを行うことができる。

○自由契約選手

各球団で今シーズン必要としない選手は自由契約選手とする。その選手がほしい球団は自由に契約できるものとする。

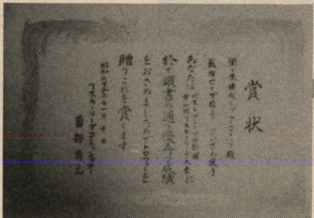
○新人選択会議

チーム補強のためドラフト会議を行い、新人選手が取れるものとする。

○支配下登録選手

トレード、ドラフトなどによって得た選手を加え、投手11人、野手16人の枠に収まるようにする。なお、トレード選手のデータ変更はできない。また、打席、投法、タイプの変更はできない。

不気味トロフィー。このあと頭部にパンストがかぶせられた。



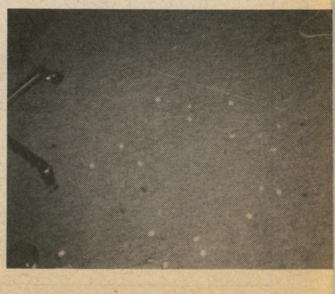
名誉の彰状。来期は必ずやチャンピオンフラッグを！

永久に不滅です

さっそく我がチームは動き始めた。まずは秋期キャンプ、練習試合でチームの弱点をリストアップだ。Bチームはやはり投手陣がコマ不足。私は監督の**じいさん**と相談し、先発の強化策を練った。

1　**じいさん**を先発に回す。
2　おさえのエースとして**たいにゃ**を1本立ちさせる。
3　他のチームから先発の4番手を入手する。

といったかんじだ。トレードの交換要員として我がチームが用意したのが**いもっき**だ。**いもっき**は球団身売りにともなうフランチャイズ移転に難色を示し、トレードを申し入れていた。今シーズン打率3位の**いもっき**なら、いい投手が取れるはず。さっそく私はファミ通チームにトレードをもちかけてみた。最初、見返りとして**やすだ**や**たかはし**を要求してみた。さすがに**いもっき**放出に食指を動かしたファミ通だったが、エースやおさえの要求には二の足を踏んだ。しかしこれは我がチームの戦略。先発の**なかもと**、おさえの**すみ**で1対2を要求してみるとあっさりOK！　うまくいった。これで投手陣はかなりよくなるだろう。確実に3割を打つ**いもっき**が措しくないことはなかったが、ここには外人選手を補強してなんとかしよう。さっそく台湾へ飛んだわれわれは、隠れた長距離バッターを発掘した。選球眼はよくないが、そのパワーはジャイアンツの呂に匹敵するという。後はドラフトで即戦力を獲得できれば優勝はもらったも同然だ。来シーズンを楽しみに待っていてくれ！

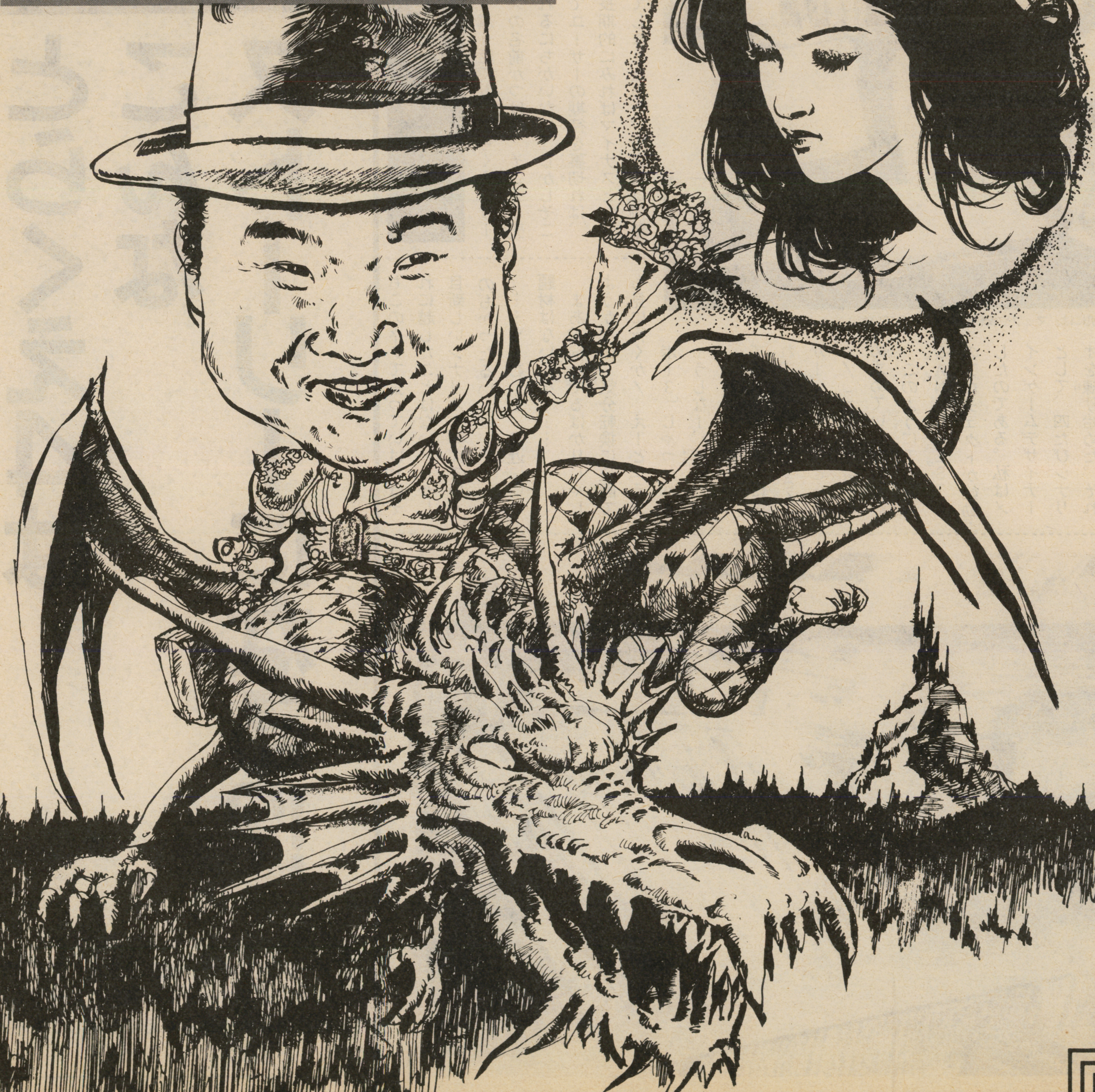


嵐のあとのしずけさ……。クス玉のヒラヒラが飛び散っている。

特集2 ドラクエ前人気沸騰記念特別企画

こうなる!? BEEP版とらくえ 4

ドラクエⅢが発売になって早や10カ月あまり。キミたちもそろそろ次回作について期待が高まってるころじゃないかな。そこで我々BEEPスタッフがその期待に応えて(応えてない?)オリジナルバージョンを創ってみた。これをフィクションと思おうと、ノンフィクションと思おうとキミ次第! それじゃあ、かましちゃうぞ!



ILLUST/T.SATO

予想1

とらくえ4はこんなストーリーになる!?

ゲームデザイナー堀山雄三氏に直撃取材！ アイデアノートや資料も見せてもらい、少しずつとらくえ4を明してもらった。まずはストーリーから！

回想1987 12月

3の開発もようやく一段落ついた。うれしいことに、各雑誌社が大特集を組んでくれているので、2以上の大ヒットになりそうだ。当初の思惑どおり、500万本売るのも夢ではないかもしれない。しかしシリーズを開発した当初は、こんな社会現象にまでなるとは思いもよらなかった。とらくえのおかげで取材も増えたしなあ。ありがたや、ありがたや。

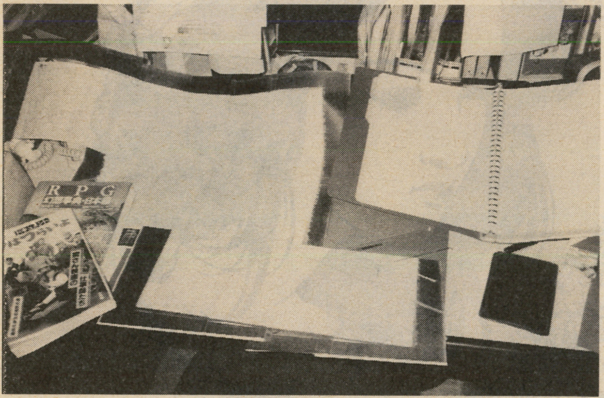
この3で一応シリーズは完結という形になっている。しかし、われわれ開発陣はすでに4に目を向けなければならない。まだ3が発売になっていないというのに、因果な商売だ。まっ、しかたがないか……。

……しかし机の上でうなってても、アイデアはなかなか出てこないものだ。確かにこれほどまでヒットした作品なら、まったく違う話でも、とらくえシリーズの名前がつけば、そこそこ売れるにちがいない。しかしそこでユーザーの期待を裏切れば、長期的にみればマイナスとなってしまうだろう。できれば何年もこのネタで食っていければそれに越したことはない。しかし目新しいシナリオを考えていくのもかったるいし。

……うーむ……。身近にいい題材はないかなー……。

まあ、悩んでるばかりじゃしようがない。気分転換に映画でも見に行くか！ えーと「ランボー3」じゃつかれちゃうしなー、邦画だと……おっやってるやってる「私をスキーに連れてって」と「寅さん」かー、……と、とらさん！ これだーっ!! 私の求めていたものは!!

このようにTORASAN QUEST4のプロジェクトが始動したのである。私はメインゲームデザイナーとして、四たびシナリオを練り始めた。それが以下のストーリーである。



堀山さんの机には、マップや資料が山積みされていた。

本棚にも各種雑誌が並び……。

BEEP版オリジナルバージョン「とらくえ4」は実在の「ドラゴンクエスト」(エニックス)とは関係ありません。あくまでもBEEP熱狂ドラクエ大好き軍団が勝手にでっちあげたものです。しかし、読んでおいて損はないぞ。

これがストーリー!

その昔、カツシカシバマタは閉ざされた闇の地と言われ、邪悪の化身、大魔王タコ社長の支配が長い間続いていた。タコ社長は中小企業の社長から国王に成り上がったにしては潔癖主義で、だらしないことに関して容赦がなかった。そのため、多くのヤモメやブータローは下僕として印刷所で強制労働させられるのだった。そんなある日、どこからか一人の中年男が降り立ち、大魔王を壺に封印した。人民は永久の平和を手にいれたかのように喜び、快楽に身を委ねていくのであった。

寅次郎は3人兄妹の真ん中として何の苦労も、ましてや生まれ故郷のカツシカシバマタが闇の地といわれていころのことなど知らずに育った。生来チャランポランな性格の寅次郎は、15になったばかりの春に父親と喧嘩して家を飛び出した。何年か香具士として全国を旅して回っていた時、両親と秀才の兄が亡くなり、妹のさくらはおじ、おばに面倒を見てもらっているという。妹思いの寅次郎は、すぐにでもさくらを引き取って、ともに暮らしたかった。しかしご存じのように生活力がないので、やむなくおじおばにさくらを託すのであった。

それから何年か後、旅先の寅のもとへ、なぜか一通の手紙が届いた。

「おにいちゃん、たすけて!」

手紙にはそれだけが書かれていた。動揺の隠せない寅は、着の身着のままで10数年ぶりの故郷へ戻った。しかしさくらの姿はなく、ぼーぜんと立ちすくむおいちゃんとおばちゃんのみ。

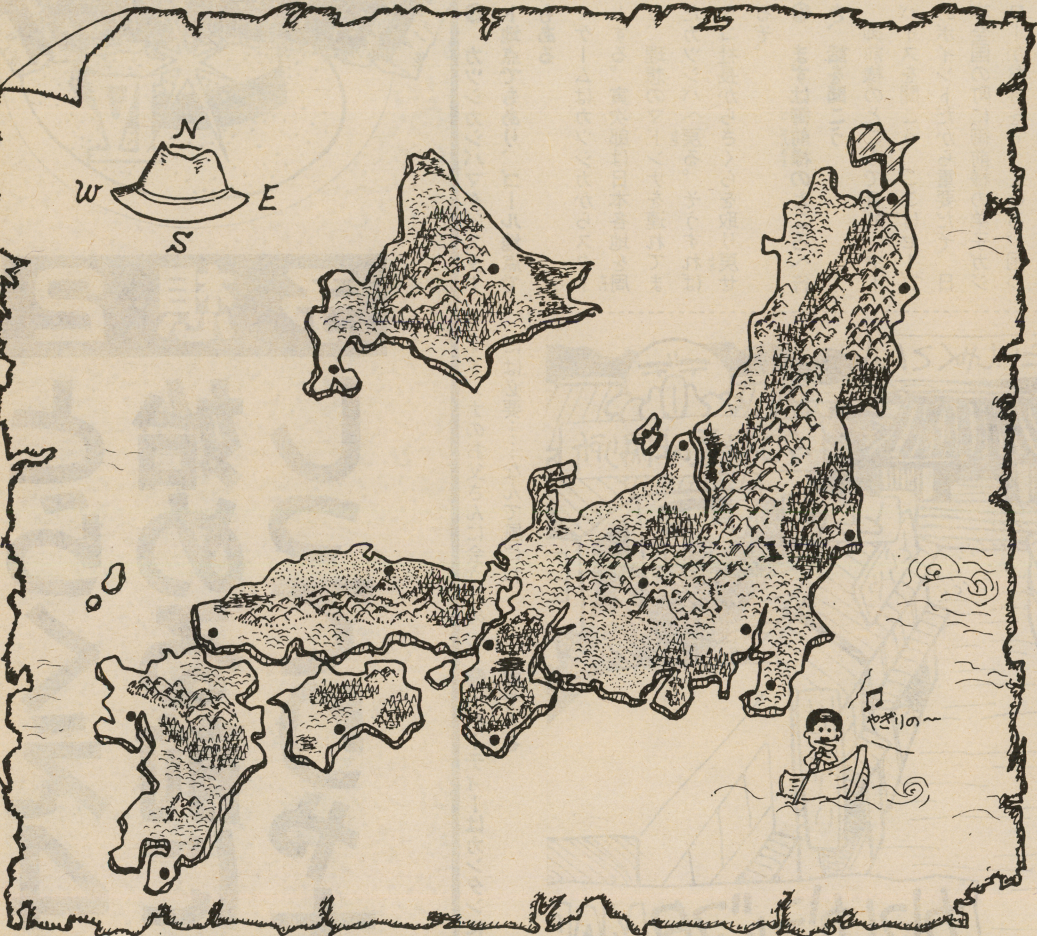
「どうしたってんだ」

「さくらちゃんがタコ社長にさらわれちゃったんだよー」

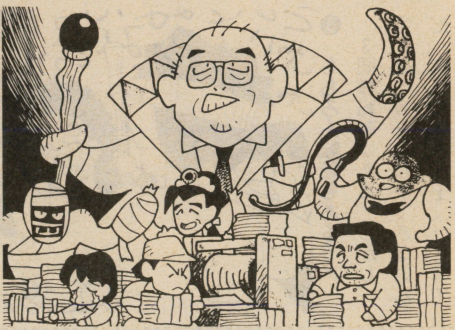
「寅よ、これはおめえにも責任はあるんだぞ。おめえがいつまでもフラフラしてっから……」

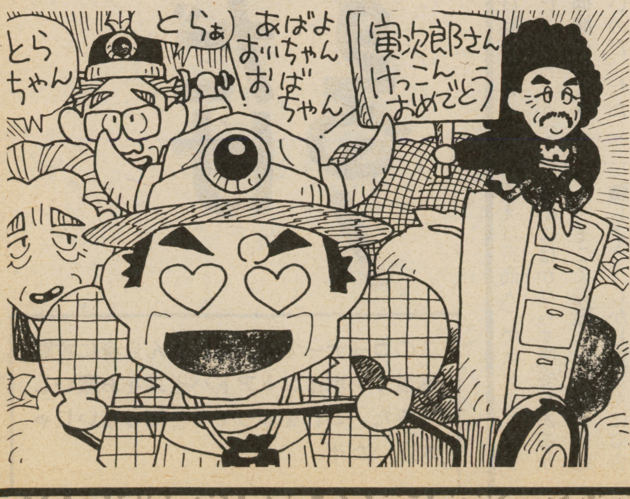
寅は帝釈天題経寺の住職、通称御前様のもとへ出向き、そこで彼は驚くべき事実を聞かされた。寅が勇者の生れ変りだということ、さくらを救出するためにはマドンナを探してこなければならないことなど……。ここから寅次郎の真の旅が始まった。

今度は日本が舞台だっ!!



海にかこまれた山国ニッポン。そのほぼ中心部にカツシカシバマタは位置する。複雑な地形と四季にまどわされてはいけない。スタートしたらチバから西ニッポンへ進もう。





予想2
とらくえ4始める前にこれだけしってりゃ大得する！

このコーナーでは、堀山さん自身に攻略本風ワンポイントアドバイスをお願いしてみた。これを知ってると知らないじゃ大違いだぞ。

❶カツシカシバマタはスタート地点でもあり、ゴール地点でもある

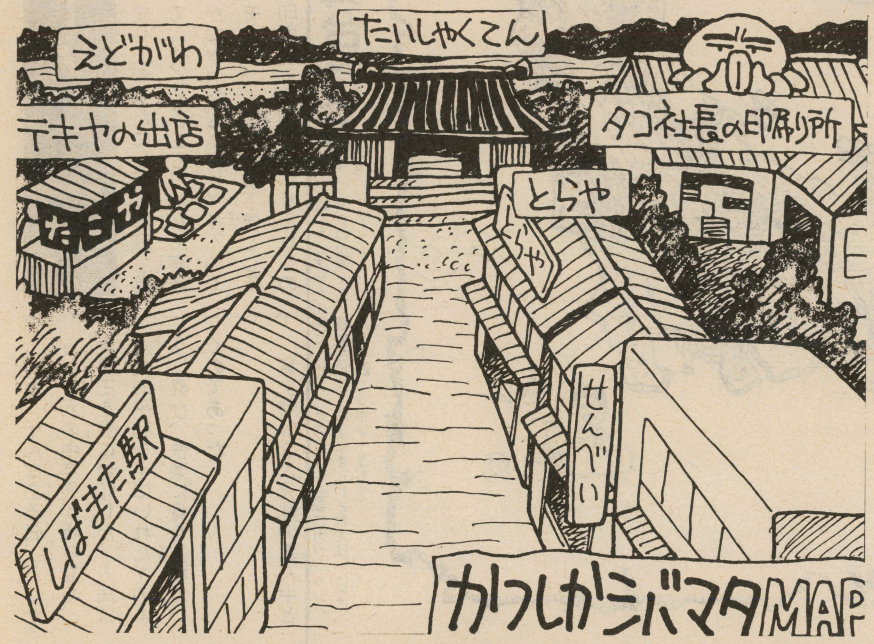
ゲームはカツシカからスタートする。寅次郎は日本各地を周り、理想のマドンナを連れてまたカツシバへ戻る。そうすればタコ社長からさくらを取り戻せるぞ。

❷まずは御前様のところへ行き、話を聞こう

御前様のところで目的、アドバイスを聞こう。ここはセーブのポイントだから重要だぞ。日本全国の町に御前様の弟子ガジローがお寺を守っている。困ったときはお寺にGO！

❸武器・防具・アイテムは考えて買おう

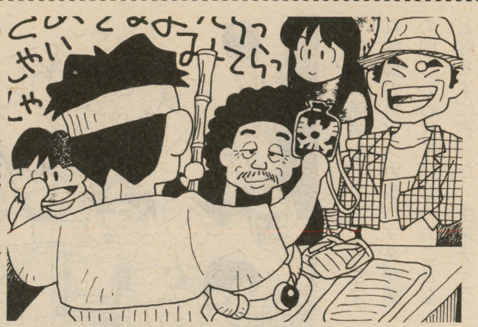
武器・防具・アイテムは、10種類以上もある。なかにはまるで意味のないものもあるし、意味ないようで意外な効果があるものもある。リクルートスーツなんて寅さんに似合わないし、防御力も下がってしまう。でもマドンナのお父さんに会うためには必要……なんて風にね。



❹パーティーはカンタンに結成できる

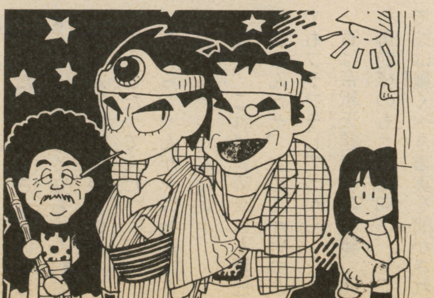
基本的に敵とは話ができる。もし寅さんが気に入った人がいたら、ドンドン仲間にしよう。人数に制限はないのだ。ただし、仲間にできる敵は職業が寅さんに近い人物にかぎる。そのうえ仲間にできても寅さんには生活力がないから、適当に仲間はおサラバしていくぞ。

❺もちろん転職もあるぞ！



3同様転職はある。しかし、主人公の寅さんしかできないんだ。寅さんは香具士（ひと言で言えば行商人）でスタートする。各町にはかならず職安があるから、そこで転職したいときに転職しよう。しかし寅さんに似合わない職業に付くと本来の戦闘能力が発揮できず、仲間もできにくくなるぞ。さらに転職後はそれにふさわしい武器防具を揃えなければならない。要注意だ。

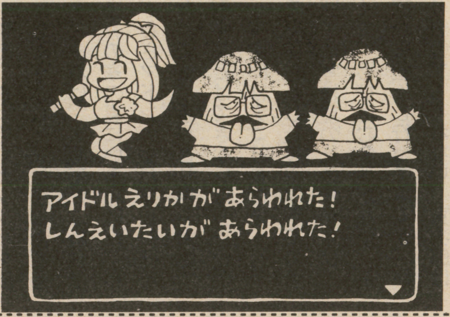
❻モンスターとの戦い方



敵は独特の攻撃方法で寅さんに襲いかかってくる。例えばアイドルが出てきたとしよう。アイドル単体では「下手な歌」と

特集2 こうなる!? BEEP版とらくえ4

いう攻撃をしてくるが、取りまきの親衛隊がとちゅう参加してコールを送ると、体力が回復したりする。親衛隊はアンデットだから、よく考えて確実に倒していかないとね。



❼ レベルがなくなった!

これまでのシリーズは敵を倒して得た経験値でレベルアップし、ドンドン強くなっていった。しかし今度のとらくえ4はレベルをなくし、章という概念を導入した。章は1つの恋愛のお話になっていて、寅次郎は、失恋して章が終わるたびに強くなっていく。各章に関しては別に欄をもうけているのでそこを見て参考にしよう。

❽ エンディングは……意外な大どんでんがえしが待っている

いくらタコ社長が潔癖症だからといって、結婚しているさくらを巻き込むことは解せない。寅次郎を印刷所で強制労働させればすむ問題なのに……。エンディングではすべてが明らかになり、意外な顛末を迎える。

とらくえ4 ダイジェスト

カツシカシバマタの章

御前様から話を聞き指命に燃える寅次郎。矢切りの渡しからチバへ向かった寅次郎は中学時代の恩師に出会う。そして恩師の娘に一目惚れする。

さすらいの章

女流画家に一目惚れ。彼女の絵を買い上げている画商と争うが、見事に散る。

傷心の章

御前様の姪に出会い一目惚れ。彼女は考古学の助手をつとめているインテリ。寅は勉学に燃える。

哀愁の章

病気で苦しむ昔の仲間に「自分が死んだら女房をもらってくれ」と頼まれるが、受け入れてやれずに1人去って行く。

信頼の章

思い悩む旅公演中の演歌の女王と出会う。2人は美しい島で夢のような数日間を過ごすが……。

改心の章

あるお寺で、住職の1人娘に一目惚れ。寅は本格的に僧侶になろうと決意し、修業に励む。

献身の章

旅先で捨子を拾う。その捨子が病気になり、病院に連れて行くがその病院の看護婦に一目惚れ。

お節介の章

温泉の芸者に一目惚れする寅。彼女がだまし取られた金を取り戻すために東奔西走。

迷惑の章

食堂の娘に一目惚れ。しかし同じように娘にホの字の青年と出会い、勝手に恋の手ほどきをする。

1人合点の章

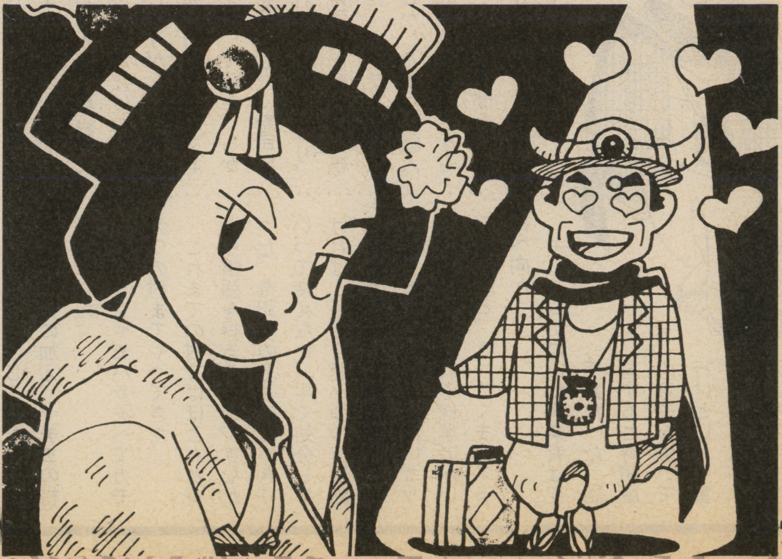
3人の娘と出会い、その中の1人に結婚について相談される。勝手に勘違いした寅は、結婚を決意する。

熱愛の章

ドサ回りの歌手と出会い、その似た境遇に心を引かれて行く。そして……。

兄妹愛の章

ついにマドンナを見つけてカツシカシバマタへもどった寅次郎。大魔王タコ社長にさくらを返せと要求したら……感動のエンディング。



すぎもとこういち独占インタビュー

やはりとらくえといえば、忘れてはならないのがこの人。御大すぎもとこういち先生に登場願い、サウンド面のお話を聞いてみた。

——今回の聴きどころというとどんなところでしょう?

す とらくえ4はいままでのシリーズとはまったく違った雰囲気になっているんだ。日本が舞台だけに、演歌や民謡が曲の源流となってるからね。まあ、当初は演歌や民謡が子どもたちに受け入れられるのか心配だったけど、デバッグをやってる子たちに聴くと王宮の音頭や能登のテーマなんかで、違和感なくやってるんだ。つまりこれもアレンジ次第だってことだね。

——音声合成がすごいとの噂を聴きましたが……

す うん。タイトルのテーマミュージックは音声合成で歌が入っている。♬オレがいたーんじゃお嫁にゃゆけぬ……(笑)。なんせこのテーマミュージックだけで3M使っているんだからぜいたくでしょう。あと、これはあまり公けにはできないけど、サウンドテストモードがついている……。

——かなり音楽面からいっても期待できそうですね。では最後になにかメッセージを……

す イベントが映画的になって、とても泣けます。泣けるゲームっていうのははじめてでしょう。ぼくはデバッグしながらもう3回も解いちゃったけど、何度やっても泣けるもの。寅さんがそれだけ愛すべきキャラクターだからでしょう。日本人ならおすすめできます。

——今日は貴重な話を聞かせていただいて、どうもありがとうございました。

予想3 超序盤戦攻略レポート!?

だいぶ雰囲気がつかめてきたかな？　ポイントポイントは押えることができても、実際にどう進行するのかわかりにくいもの。そこで堀山先生に特別にお願いして、超序盤戦「カツシバの章」を小説風に攻略してもらうことにした。

カツシカシバマタの章

さらばカツシバ

帝釈天題経寺の住職である御前様に話を聞いた寅次郎は装備を整え、さっそくカツシバを後にしようとした。しかしよく考えてみれば、大魔王たこ社長は自分の家の裏にいるわけだ。わざわざマドンナなど探しに行かなくても、手っとり早く武力で倒すことはできないだろうか?

寅次郎はタコ社長の家へ行ってみた。しかし社長宅は手下の活版工や写植屋の見張りがきびしくて、忍び込む余地がない。正面から堂々と行ってみるが、取り合ってもくれない。寅次郎は当初の目的を達成するべく矢切りの渡しでエドガワを越え、カツシバを後にした。

仲間を探せ!

カツシバの駄菓子屋のオバちゃんに聞いた話によると、マドンナはチバ国にいるらしい。矢切りの渡しでエドガワを渡り、チバへ入るには500円必要だ。なけなしの金だが、寅次郎は惜しげもなく払う。さすがジプシー。いよいよチバ国へ入った。ここから敵がドンドン出てくる。「ローラースケートをはいたガキ」や「アパレル嬢」が出てきた。寅次郎は苦戦しながらも切り抜けて行く。ああいう奴らは仲間にはできないし体力がもたない。街を探し歩いていると「ゾク」が現れた。寅次郎はこいつなら仲間にできるかもしれないと思い、話しかけてみた。すると『つたりーんだよっ!』といって、爆音とともに走り去って行った。

なかなか仲間にするのも難しい。

ヤチヨの村〜

なんだかんだ苦しみながら、ヤチヨの村に到着した。仲間は一時は6人まで増えたのだが、寅次郎はまだ力不足で現段階では魚屋が残っているだけだ。まっ、これもしようがない。納得しつつ寅次郎は街の人々にマドンナについて聞いてみた。しかし一様に口を閉ざし、『寿司屋に聞いてくれ!』というばかり。この村では寿司屋が商店街の組合長のようだ。さっそく寿司屋を訪れる。しかしさすがに職人気質。寅次郎の口のうまさをもってしても、なさなか聞き出せない。なにか交換条件があるようだ。聞いてみよう。

寿司屋の条件とは息子を跡継ぎにしたいから、鍛えなおしてくれという。寅次郎は安請合いしたものの、どう鍛えてやったらいいのか困ってしまった。とりあえず一行に加え、ヤチヨの村を後にした。

キサラヅやモバラをへてカモガワの村までやってきた。

これまでの村ではほとんど有力な情報を得ることができなかった。寿司屋の息子ははっきりいって使えない。早く処分しなければ……そう思いつつ寅次郎はカモガワの村で情報集めをすると、近くのキヨスミ山にゴッドハンドと呼ばれる修業者がいるとのこと。さっそくキヨスミ山へ向かう。

キヨスミ山にいた修業者は空手家だった。話をすると寿司屋の息子を置いて行けという。寅次郎の不信感は消えなかったが、

ゴットハンドのいうとおりにした。彼の澄んだ瞳が決意させたのかもしれない。

それで厄介払いもできるし、寿司屋の息子の性格も直るかもしれない。一筋の光明をみいだした思いだ。

寅次郎は意気揚々と最大の街タテヤマへ向かった。タテヤマには懐かしい人がいる。

恩師の娘

ここには寅次郎の中学時代の恩師がいるはず。さっそく訪ねてみると、一人娘のナツコが出てきた。恩師は病床に伏しているとのことだ。

『寅次郎君、わたしは長くない。もう覚悟はできている。しかし心残りなのが娘のナツコのことだ。もしお前にその気があるのなら、わが家の家宝〝黄金の白墨〟を探しだし、娘といっしょになってくれないか……』

『チャーンス!』

寅次郎は素直にそう思った。ナツコに家宝のことを聞いてみることにした。だが、ナツコを一目見た瞬間、脳天に稲妻が落ちたような気がした。

『こ、この人だ』

話をもとに戻そう。家宝はある事情で、ヤチヨの寿司屋に預けているとのことだった。寅次郎は娘といっしょになるため、ふたたびヤチヨの村へと向かうのだった。

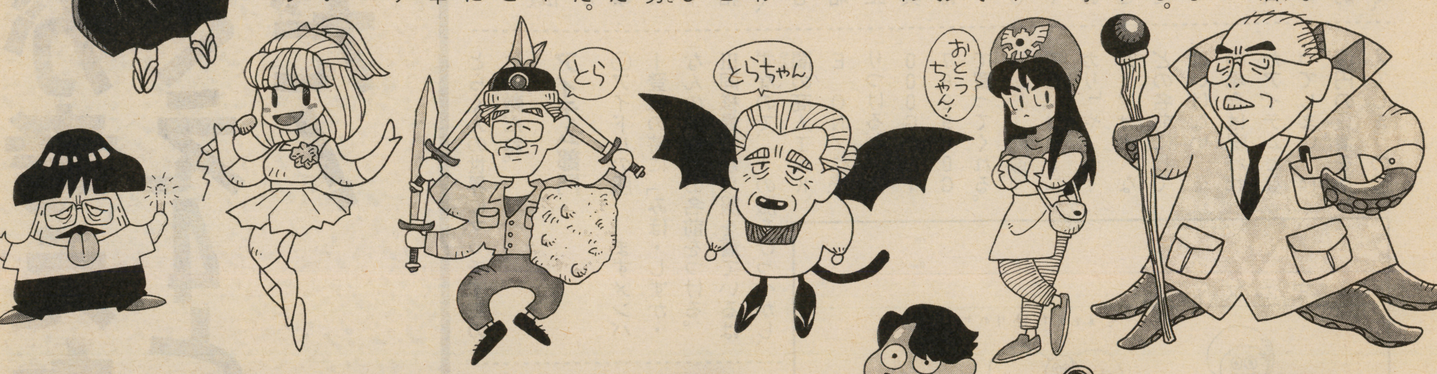
修業の成果

条件を満たさなければヤチヨへ戻ってもしようがない。キヨスミ山へ立ち寄ると、寿司屋の息子は見違えるような少年になっていた。俗世間を断つため眉毛まで剃り落として、きびしい修業に励んだらしい。挨拶もまともにできるようになっている。これなら安心だ。ゴットハンドにお礼をいって、寿司屋の息子を引き取った。

これで条件は満たされる。ヤチヨの村へ戻ってきた。さっそく寿司屋に行くと親父さんにお礼をいわれ、家宝を返してくれた。

待ってろ! さくら!

長かったカツシバの章も終わりが近づいている。寅次郎はヒッチハイクの魔法で、ふたたびタテヤマの町に行った。喜び勇んで行った寅次郎を待っていたのは2つの不幸な知らせだった。一つは恩師の死。そしてもう一つは娘のナツコに恋人がいたことを知ったのだ。寅次郎は娘に家宝の〝黄金の白墨〟を渡し、幸せを祈るのだった。無言でタテヤマを去り、キサラヅからフェリーに乗った寅次郎の肩は泣いていた。次の町で本当のマドンナが見つかるのだろうか。



中山光一 独占インタビュー

プログラム担当のチェーンソフト社長、中山光一氏に見どころを聞いてみたぞ。

——今回は6Mだけに、3までのような苦しみってのはなかったでしょう。

中 そんなことないです。人間ってのは欲ばりで、それだけの容量があってもまだ足りなかったりするんです。おまけに今回はサウンドが凝ってますから。

——シリーズ4作目で、愛着はひとしおでしょう。

中 愛着うんぬんは別にしても、操作系が決ってるから、説明する必要がないってのは楽ですね。

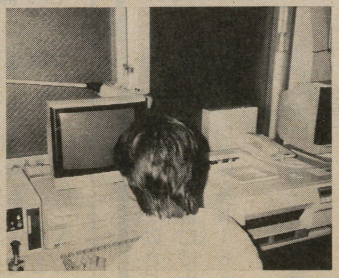
——今回の見どころっていうとどこにあるんでしょう。

中 サウンド、イベント、グラフィックが混然一体となって涙をさそうところでしょう。TVをつけてFCのスイッチを入れれば、そこに寅さんがいる。もう映画に匹敵するほどです。早くみなさんに泣いてもらいたいっていうのが正直な気持です。

——うまく日本人の心をつかんだ作品ということですね。

中 はい。

——ありがとうございました。



予想4

読者が考えたとらくえ4とは・・・これだ!

じつはBEEP10月号の「ごめんなさい」のコーナーで、とらくえ4のアイデア募集をひそかにやっていたんだけど気づいたかな? たいして集まらないだろうなあと思っていたら、チョロチョロ集まる集まる! なかにはレポート用紙12枚にも及ぶ大作もあり、キミたちのとらくえに関する関心の高さがうかがえた。ここでは堀山先生とともに優秀作を見ていこう。

ストーリー部門

○勇者が王になり、世界も平和になった。魔法も使うことが少なくなり、そして「I」へと続くのだと思っていた。……そして現代から約45(?)億年前。今ここは生物誕生の場。君はちょっと気のいいアメーバーだ。君もアメーバーになり、生物界を作ろうぜ!! まずは、好みのアメーバーと合体して進化していく。進化を繰り返し、動物を目指す。さあ、君は人間になれるかな? 人間になれた君も、なれなかった君もその動物の死までの人生を存分に楽しんでくれよ。そしてなんといっても驚異の人口約60億+他の動物の数だけあるのだ。……後略。

(大阪府八尾市・スピンバーグ)

Ⓗまあ、容量からいっても何十億ものマルチエンディングは無理なんだが、「進化」と「気のいいアメーバー」というのがナイスアイデア。

職業部門

○大工　一子相伝で技術を伝授し、ときには1人で何年もかかって作業を行う。彼らは工事士(クラフト)と呼ばれ、この世界では戦士なみの地位を得ている。……中略……ただし、一子相伝なので成長が思いっ切り遅く、短くて15年、長いものは30年もかかることがある。……中略……彼らの武器はもちろん大工道具だが、なかでも伝説の工具といわれる「ガウディの釘」はかの有名な建築家アントニオ・ガウディが作ったといわれるもので、どんなに固い鎧でも貫くことができるという。弱点は「お前が釘をうつのは10年早え」と言われることで、これを聞いた工事士は山にこもってしまう。

(福岡県中間市・雷槌)

Ⓗとにかく細かい。こんなに大工の世界を知っているなんて、君は大工のせがれか? 日常的なことでも、考えようによって、とらくえの世界にマッチするのは素敵だね。

アイテム部門

○アイドルの服　まずメンバー登録の時に「みほ・しずか・なんの」などの名前をつける。III同様最初から服を着ているはずなので、その服をひっぺがし、闇の商人TAKEON!に売りつけると、3000Gから1762900Gで買ってくれる。しかし、間違っても「ウサミユカリ」や「セイントフォー」などの名前にしてはいけない。その場合は呪われたアイテムとなってしまい、14億円の負債を抱えてしまうのであった。……。

(佐賀県佐賀市・鉦鼓をみせて)

ⒽキミはもしやSHOTANでは? じつはSHOTANは最近芸能通として評価が高いのだ。それにしても14億円の負債とはなんだろうか?

○ロメ石(別名ルーミンスー)　効能……会心の一撃が立て続けに出るが、10発程度で効き目が切れる。一回(年)目には安価で買える。いわゆるNIES商品。

(福岡県北九州市・BS5号ダイドー少尉)

Ⓗネーミングだけで評価できる。「効能」という11PMもどきの語り口も味があっていいぞ。そ

特集2 こうなる!? BEEP版とらくえ4

の調子、その調子。

○世界中の歯　とにかく世界中から集めた歯。金歯、入れ歯が含まれているため、売れば金になるが、本当の効力は不明である。

（千葉県鎌ヶ谷市・万葉酒）

Ⓗただのダジャレだね。作品自体は大したものではないが、君のすんでいるところが気に入った。昔わたしの貧之時代、鎌ヶ谷市で道路工事のバイトをやったもんだ。キミの家の近所の道路は、もしかしたら私の青春の汗が詰まっているかもしれない。

○しゃっきんカード　これを使うとなんでも買えるが、お金がその品物の値段の3倍に達するまで、サラ金の兄ちゃんが自分のパーティーについてくる（こいつは死なない）。ちなみにこいつがいるとお金はゼロ。

（兵庫県西宮市・小山清）

Ⓗこのアイデアは私も当然考えた。しかし、子供たちがカードの味を覚えると教育上よくないからボツった作品。しかし「サラ金の兄ちゃん」というアイデッドモンスターは思いつかなかったなあ。

○根性棒　これで仲間の1人を殴ると、その仲間に根性が出てきて強くなる。

（茨城県筑波郡・G・みすかん）

Ⓗ逆転の発想。これは何を考えるうえでも大切だね。ふつう棒で殴れば体力ダウンすることしか思いつかない。ここで思考がストップしがち。君たちもみすかんくんのような柔軟な頭を持とう。

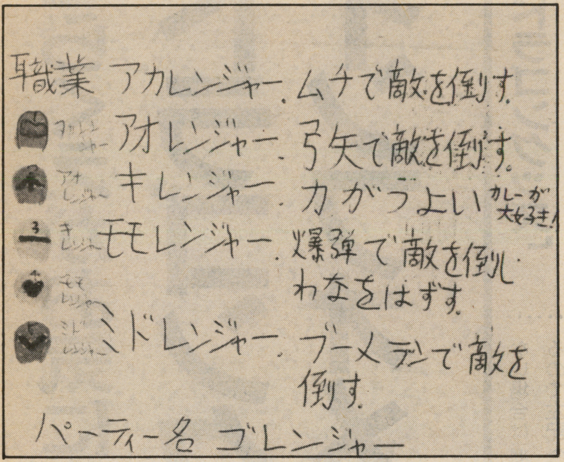
イベント部門

○献血　エイズ検査を受けられる。ジュースが飲める。たまにノリピーのポスターがもらえたりなんかする。エへ!

（福岡県北九州市・BS5号ダイドー少尉）

Ⓗネタ自体はたいしたものではない。しかし、最後のくだり「ノリピーの……エへ!」というところに青春を感じてしまった。技あり!

○自分たちの他に勇者がいる!　ある町で「オレたちの方が強いぜ!」とか「おれたちが○○○をやっつけてやる」とか勝手にいって出ていって、塔の中で会ったりしたらおもしろいなあ。他の町へいったら1人がかんおけを引きながら「やられちゃったよーん」とかいったりしたら大笑いじゃん。



（茨城県筑波郡・G・みすかん）

Ⓗこれも逆転の発想。だいたいゲームの中の世界では勇者やヒーローは1人もしくは1組しかない。実際それはおかしな話で、他の人たちは戦う意志がないのか!　と思っても当然だ。自分の他にも勇者がいれば、指命感は薄らぐが意欲は増すだろう。

モンスター部門

○うすいかげ　単独だと気がついてもらえないのでかならず他の敵と出てくる。攻撃はしてこないが、やっつけることもできない。他の敵を倒すといなくなる。

（茨城県那珂湊市・鶴庭遊び人）

Ⓗいるいる、こんなやつ。親分の後ろに隠れているスネオみたいなやつ。

武器部門

○女王　このアイテムは女のみ使える。このアイテムを手にするとてつもない優越感、および相手を○×△の×××して×△○したいという欲求にあられる。このムチで打たれた敵は「もっとぶって!!」といって喜ぶが、装備している人はその呪いのため「女王様とお呼びィイィ」と口走ってしまう。

（熊本県熊本市・コミコンでも応援してねのばんだ）

Ⓗこの人は欲求不満ではないかな?

システム部門

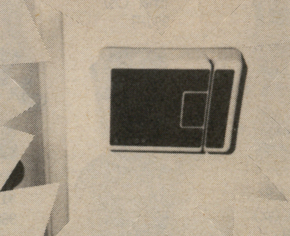
○移動が遅いので、やっぱりBボタンダッシュにしてほしい。

（兵庫県西宮市・小山清）

Ⓗたしかにこんな機能があったら楽だろう。敵が出にくくなるからね。しかし、苦しんで戦っていくのが本来の楽しみなんじゃないかな。

このほかにも優秀な作品はたくさんあるのだが、へんに内輪ネタにはしっていたり、誌面に載せることができないアブナイものもあった。だけどみんな読んでいて、笑える作品ばかりでたいへん勉強になったぞ。ご応募どうもありがとう。ここに載った人には「欽ドン賞」をあげよう。

独占!開発室潜入レポート



われわれ取材班は、11月某日午前10時、新宿区のとあるマンションに潜入。ここの一室で秘かに「とらくえ4」の開発が進んでいるという情報をキャッチしたからだ。

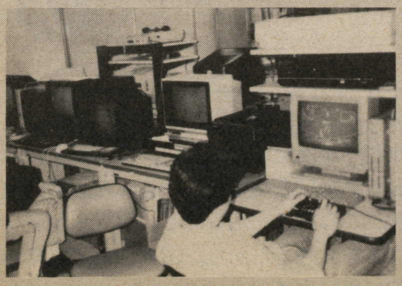
しかしその開発室はカタイ鉄の扉で閉され、IDカードなしでは入れない仕組みになっている。何者も近づけないような厳重な警戒体制に、我々は早くもおそれをなした。極秘ルートで手に入れたIDカードを差しこみ、強引に部屋の中へ足を踏み入れたとたん、我々は尻もちをついてしまった。

「ク、クサイ!!」

さすがに開発室だ。何日も泊りこみが続くせいか、スエたにおいがする。気をとりなおしてマシンルームへ入ると、意外な狭さに驚いた。わずか10畳ほどのスペースに、開発マシンがギッシリ!　床には疲れはてたプログラマーがギッシリ寝っている。なんという光景だ。

「これなら完成の日は近い!」

われわれは胸をなでおろし、帰途についたのだった。



とらくえがお気にめさない方のための
ドラゴンクエストインフォメーション

ファン必携アイテム「ドラゴングッズ」

ゲームキャラクターのグッズっていうもの、いまやそんなに珍しいものじゃなくなったけど、やっぱり人気ゲームのキャラクターグッズともなると、一度は手にしたいと思うよな。最近そんな中で大人気なのがドラクエグッズ。なかでもぬいぐるみスライムは女の子にもバカウケし、売り切れ店が続出しているらしい。そこでなかなか手に入らない君、安心してくれ。12月中に発売となる、第2期ラインナップが決定したぞ。その中でもBEEPお勧めのグッズを紹介していこう。

まずは新春に備えて、「ドラクエカレンダー'89」。ブックタイプのオールカラー14頁綴りで、ドラクエI～IIIまでの名場面を厳選し、完全書き下ろしのイラスト（もちろん鳥山明氏）で再現している。毎月めくるのが楽しみになるようなカッコイイものになるぞ。定価は1000円だ。

新春向けにもう一つ忘れてはならないのが「ドラクエI年賀スタンプ」だ。今年はイモ版でゲームキャラを作ろうかな……なんて思っている人には、もってこいのグッズだね。このほかに第2期の発売になるものとして、メタルスライム、ベビーサタンのぬいぐるみ、スライムベス、爆弾岩、魔道士の陶器人形、メタルスライムのメタルフィギュア、商人の宝箱（海賊の宝箱のミニチュア貯金箱）が用意されているぞ。まだクリスマスプレゼントを何にしようかと悩んでいる人がいたら、迷わずコレ！　年末年始はドラクエ三昧でいこうぜ！

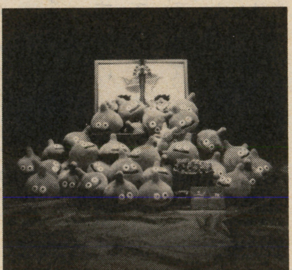
○第1期ドラクエグッズは全国有名デパート、おもちゃ屋さんで発売中。どうしても手に入らない場合は通信販売もやっているので左記へお問い合わせを。

〒160
東京都新宿区西新宿8—20—8
新宿アイリスビル4F
エニックスプロダクツ㈱
☎03-369-8982

陶器人形
戦士（男）
980円

陶器人形
勇者
980円

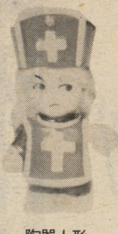
写真のスライム、スライムベスぬいぐるみは各3,500円。



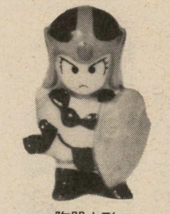
陶器人形
ベビーサタ
980円

陶器人形
魔法使い（女）
980円

陶器人形
魔法使い（男）
980円

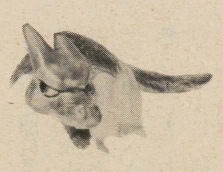

陶器人形
僧侶（女）
980円

陶器人形
僧侶（男）
980円

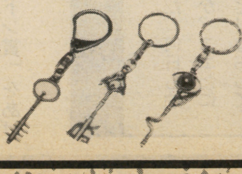

陶器人形
戦士（女）
980円

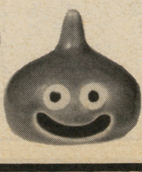
ドラクエカレンダー'89
1,000円

公式ガイドブック　ドラゴンクエスト（550円）、ドラゴンクエストII（580円）、ドラゴンクエストIII（680円）


陶器人形
ドラゴン
1,200円

陶器人形
アークデーモン
1,200円


左から盗賊の鍵（680円）、魔法の鍵（780円）、最後の鍵（880円）


陶器人形
スライム480円

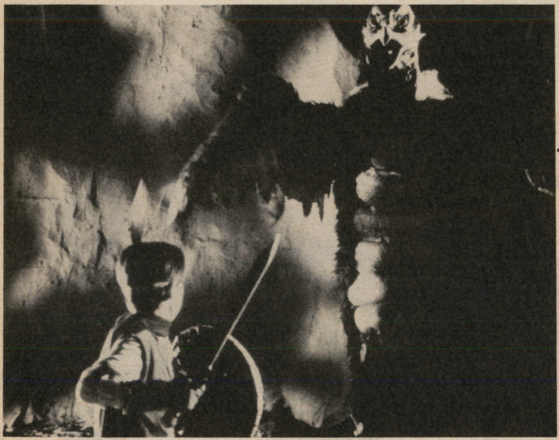
エニックスの次回作がドラクエIVとなるかどうかは定かではない。でもボクらはドラクエIVを切望しているんだ。関連商品がこれだけ売れるのも、ボクらがドラクエを大好きだから。あー、あと半年も待てないよ！

ついにここまで来た!!「ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ」

ドラクエというは、ゲームのみならず、社会現象になったほど知名度の高いゲームソフトだっていうのは周知の事実。なんたって累計750万本、プレイした人間は1000万人というんだから驚き。さらに攻略本、ゲームブックの類は300万冊、レコード／CDは50万枚というんだから、ブーム以上のものなのだ。

そして、さらにドラクエ人気を盛り上げてくれそうなビデオがCBSソニーから12月21日発売となる。その名も「ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ」。

ビデオといっても今までの環境ビデオよろしく、ゲーム画面を延々流したりするわけではないし、ましてや攻略ビデオなんかではないわけだ。これはいわばドラクエのイメージビデオで、誰もが描いている（かどうか知らない）ドラクエの実写的ビジュアルを、すぎやまこういち氏自ら指揮するアレフガルド交響楽団（東京交響楽団）の奏でるシルフォニックな調べに乗せて映像化してしまったのだ。すごい!! このビデオを作るために美術セットは300点以上、デザイン画にいたっては500点ものスケッチが用意されたそうだ。ちなみに制作にあたったのは映画「八又之大蛇の逆襲」のゼネプロ。特撮に関しても期待大だ。



ドラクエの世界を、特撮でうまく表現しているぞ!

みんなでハイ、ポーズ! なんだか変な光景だけど……。

編集部でパイロットの試写をボクがみた感想は、町の雰囲気や人々のコスチュームなど、細かいところまで気を遣って（商人のオヤジが本当にあのツノのはえたマスクをしていたのはビックリ!）、なんとなくエキゾチック。ちょっと見るとBEEPのイロモノ特集のノリに近いが、やはりかかった金が違うもの! これまたドラクエファンのみならず、環境ビデオとして揃えたいアイテムだ。

○「ドラゴンクエスト ファンタジア・ビデオ」
12月21日発売 CBSソニー
カラー／ステレオ／45分／定価4800円

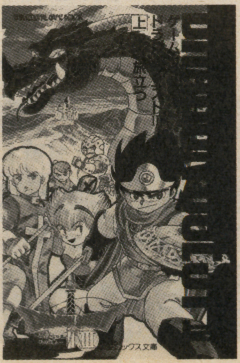
ドラクエを読もう!!「ドラクエIIIゲームブック」

ゲームとそのシナリオストーリーが合体したゲームブックが発売となる。壮大なドラクエの世界を表現するため、ゲームブック史上初の3巻構成となっているぞ。

ゲームブックとしてのオモシロさはもちろんのこと、ゲームを進行していくことにより、勇者オルテガの伝説を始め、ファミコンゲームをやっただけではわからなかった壮大なストーリーの裏の裏までわかってくる。

光の玉の謎とは? 大魔王の正体は? 世界に平和が戻りし後、勇者はどこへ? 3人の仲間は? あのカンタダのゆくえなどなど、謎につつまれた「アレフガルド伝説」の全貌が明らかになる!!

なんといってもオールキャラ、オールシーンの大スケールでおりなす冒険活劇。今までのゲームブックとは一味も二味も違う世界を楽しめること間違いなし。



わかりやすいイラスト入りでドラクエ世界を盛りあげてくれるぞ。

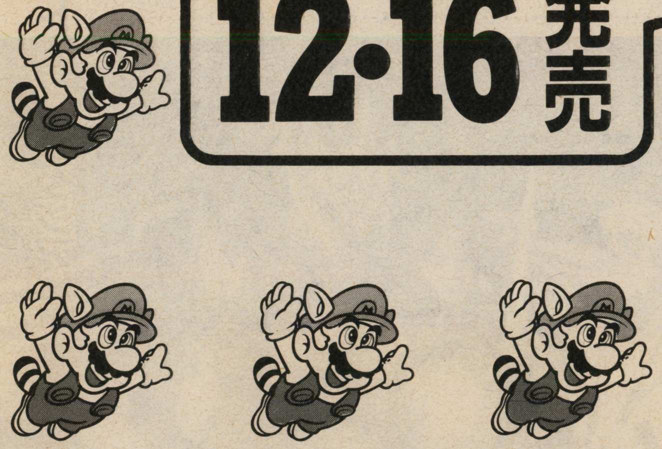
魔王バラモスを倒そう!!
○ゲームブック ドラゴンクエストIII
上巻・勇者旅立つ
中巻・伝説の宝珠を求めて
下巻・決戦!アレフガルド
上・中巻は12月下旬、下巻は2月下旬に各480円でエニックス文庫より発売予定!

スーパーマリオブラザーズ

SUPER MARIO BROS.™ 3

ファミコンゲームの大ベストセラー、「スーパーマリオブラザーズ」パート3のゲームサウンドを松武秀樹氏のBAND "AKIHABARA ELECTRIC CIRCUS" でアルバム化。

12・16 発売



AKIHABARA ELECTRIC CIRCUS

MAZE 1（マップ画面）／ADVENTURES（敵バトル・無敵）／MAZE 2（マップ画面）／WATER-FRONT（地上～水中）／UNDERGROUND（地上～地下）／BOSS（とりで～クッパのテーマ）／ATHLETIC（キノピオのテーマ～アスレチック画面）／THE LAP（SE・オルゴール・コースクリア）／THANK YOU MARIO（エンディング）／SUPER MARIO BROS.3（エクステンデッド・バージョン）

CD：CT32-5329 ¥3,200／CASSETTE：ZT28-5329 ¥2,800

好評発売中

トーイ・ミュージック｜アキハバラ・エレクトリック・サーカス

ディスク・システムのテーマ 謎の村雨城 ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 スーパーマリオブラザーズ パルテナの鏡 新・鬼ヶ島 ファミコン・グランプリF1レース～3Dホットラリー メトロイド ゼルダの伝説 スーパーマリオブラザーズ（カリプ・ヴァージョン）

CD：CT32-5299 ¥3,200／LP：RT28-5299 ¥2,800／CASSETTE：ZT28-5299 ¥2,800

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 制作協力・任天堂株式会社 © Nintendo

心への音楽 EASTWORLD TOSHIBA EMI

ドラゴンスピリット

セ・リーグではドラゴンズが優勝。そしてPCエンジンは、このゲーム！辰年最後の大物シューティング、ドラゴンスピリットいよいよ発進！

㈱ナムコ　5500円

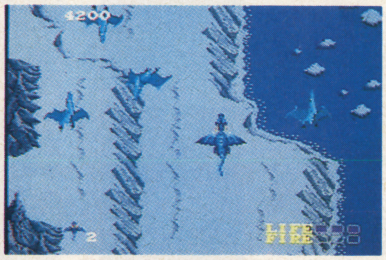
待ったかいは、あったたろうか!?

もうすぐ、もうちょっと、といい続けて、編集部も気が重かったドラスピだけど、晴れて発売。ようやくマップを公開できるところまでこぎつけた。

これだけ待たせたんだから当然デキはいいんだろうなと思ったりもするでしょう。はい、その点はご安心を。グラフィック、ミュージック、操作性、どれを取ってもアーケード版の醍醐味をそっくり移植。待っただけのことはある！と納得してもらえると思う。さすがにナムコさん、のやることにソツがないのだ。アーケード版で、すでにプロ並みの腕を磨いた諸君も多いと思うが、多少の変更点もあるから、注意してもらいたい。もちろんドラスピ初心者はじっくり誌上体験してくれたまえ。

まあ、そういうわけでお楽しみのビッグ・シューティング・ゲームを今回は大特集していくぞ。

オーソドックスはかく進歩した



移植の完成度は合格。優雅に舞うブルードラゴンは美しい。

このゲームは、シューティングとしてはとってもオーソドックスなタイプである。縦スクロールで空中の敵と地上の敵を攻撃するというパターンは、名作ゼビウスと同じ。特別な決まりごとや想像を絶するようなオプションがあるわけでもないから、初めてプレイしても、すんなりと理解できる。ゲームのシステムにはなんら目新しい部分のない当たり前のシューティングなのに、それがどうしてこんなにのめりこめるゲームに仕上がっているかというと、すべてをきっちりと作っているから。とくに操作性について、完成度の高さが光る。オーソドックスも着実に進化しているのだ。

マイキャラが異色といえば異色かな

うげーっ！　ボスキャラの迫力も満点。

敵ボスがデカキャラというのはよくある話だけど、このゲームはマイキャラがデカい！　それもそのはず、主人公は人間ではなく龍なのだから。大空を、翼を広げて優雅に舞うのだ。敵の弾に当たったときなど「キュー」とのたまい、一瞬丸焦げになる。血の通ったかわいいマイキャラなのだよ。

まあ、それはいいんだけど、マイキャラがデカいということは当然やられやすいということでもある。当たり判定はけっこうシビアで、胴体はもちろん、最高3本になる首、翼、シッポにいたるまで、きっちりチェックされてしまうのだ。(顔は大丈夫だよ)。見た目よりもずっとムズいってわけだ。でも操作性が良くて思ったとおりに素早く動いてくれるから、「ええいクソ」と自分のへたさかげんをソフトのせいにしてしまう場面はほとんどない。技術の差がバランスのいいゲームの難しさを生み出したというところでしょうか。

エリア5の洞窟はマップ自体が動く。通路が広くなったり狭くなったり。

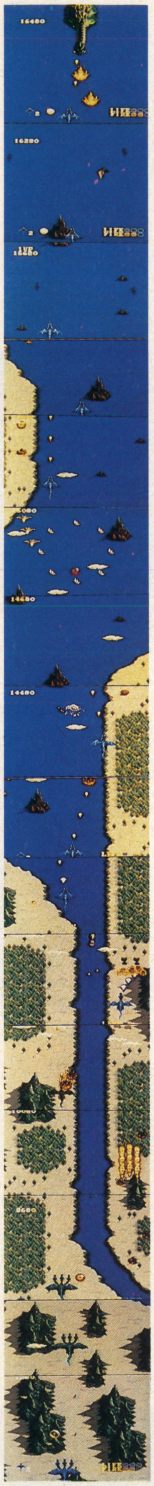
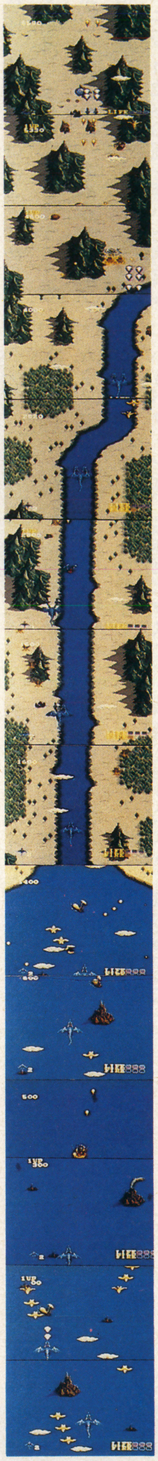
ランダムなパワーアイテム

最大のお楽しみはなんといってもパワーアイテム。地上に落ちている青と赤の卵はその効果が決まっているんだけど、敵の出してくれるものは全くランダムに近い。それぞれの効果については最後に紹介しているから見ておいてほしいけど、期待しながらプレイできるのがいい。特に後半の7面、8面のウルトラきびしい場面では、パワーアイテムこそ頼みの綱。ドキドキものの綱渡りが快感になってくる。

それでは、ぼちぼちお待ちかねエリアマップを紹介してみよう。

魔宮に入ってからの攻撃は、ただ者ではない！

AREA 1

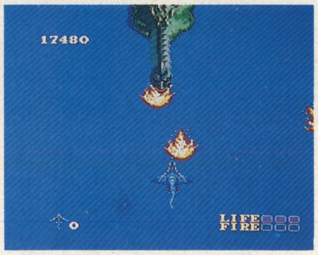



AREA 1 カルスト

氷河地帯の奥深くに閉じ込めていたはずの闇の魔王ザウエルが復活！ ミッドガルド王国の王女アリーシャをさらった魔王を追って太陽神アーリアの命を受けた勇者アムルは、ブルードラゴンに姿をかえて飛び立ったのだった。そして迎えた最初のエリアが石灰岩に囲まれた、ここカルスト。

まだまだ攻撃の手はゆるいものの、油断をしていると海に浮かぶ恐竜、地上の木から発せられる火の弾に当たってしまう。また、猛スピードで引きかえしてくるムササビも要注意だ。敵の攻撃パターンを覚えつつ、マイキャラ、ブルードラゴンの大きさを確かめて、当たり判定の厳しさを実感していくことをこのエリアの目的にすべきだろう。

ボスのプレシオザウルスは攻撃がワンパターン。初回の攻撃が唐突なことを除けば、そんなに恐れる相手ではない。パワーアップしていれば一瞬でクリアできる。

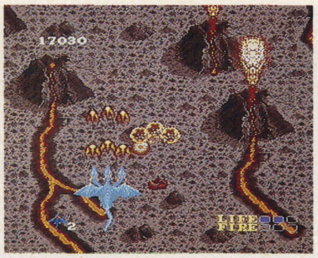

エリア1のボスキャラ。左右に大きく振る首がウィークポイントなのだ。

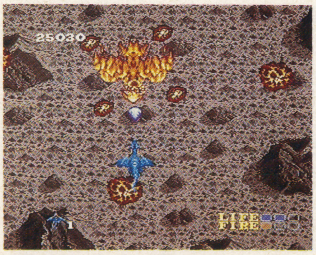
AREA 2 火山

エリア2は火山地帯。そろそろ攻撃は、厳しくなる。その第一弾が、海が終わるころに襲ってくる火山弾。ブルードラゴンと同じぐらいの大きな丸い溶岩の塊が、ひっきりなしに追いかけてくる。この火山弾の攻撃を受ける前に、ぜひパワーアップしておきたい。一度撃った溶岩は分裂して細かく飛び散る。その破片も撃つ準備をしておきたいということだ。火山帯に入ると山から吹き出す火柱に悩まされる。火山は攻撃しても無駄。破壊することはできない。この火柱をよけるため、ただでさえ大きなブルードラゴンを操るのは難しいのに、さらに地上からの攻撃もなかなか厳しい。火山以外の地上物は早めに発見して破壊するようにしよう。

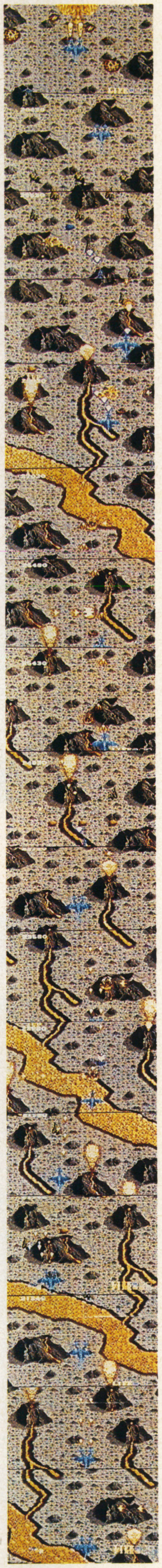
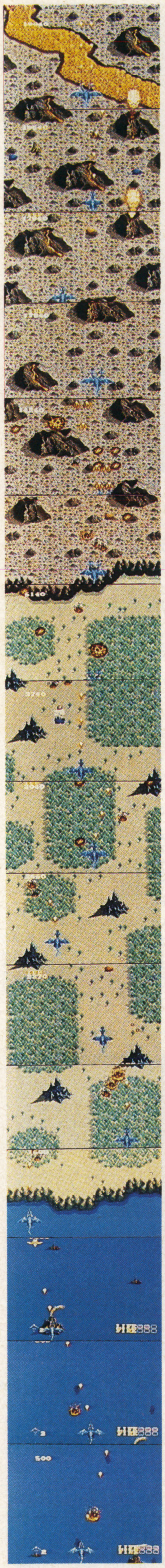
また、このエリアに関していえばKUBIを取るのは良し悪し。3首にすれば、かなりの確率で敵の攻撃を受けてしまう。当たった気がしないのにダメージを受けていたということにもなりかねない。青い卵を取るか取らないかは、お好みしだいといったところか。

ボスはラウンドフィーニクス。まわりを大小の火山弾が回っている。この大小の火山弾のちょうど間に入って狙おう。正面に立つのは難しいからワイドを持っていると楽なんだけど。ファイアーの威力が強ければ、もんくなし。

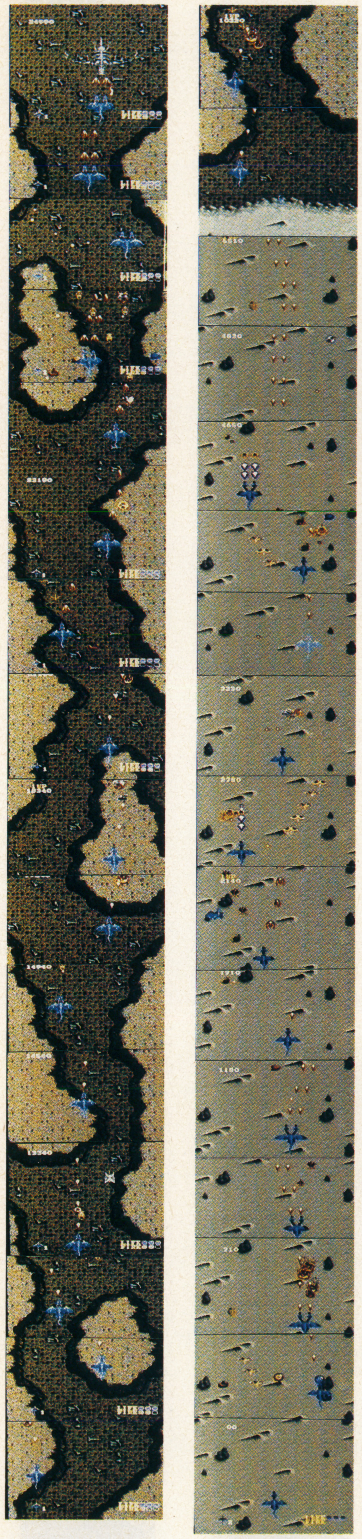

火山から噴き出す火柱に触れてもダメージ。噴火のタイミングをはかって進もう。


エリア2のボスキャラは巨大な火の鳥。大小の火の玉の間が唯一の安全地帯。

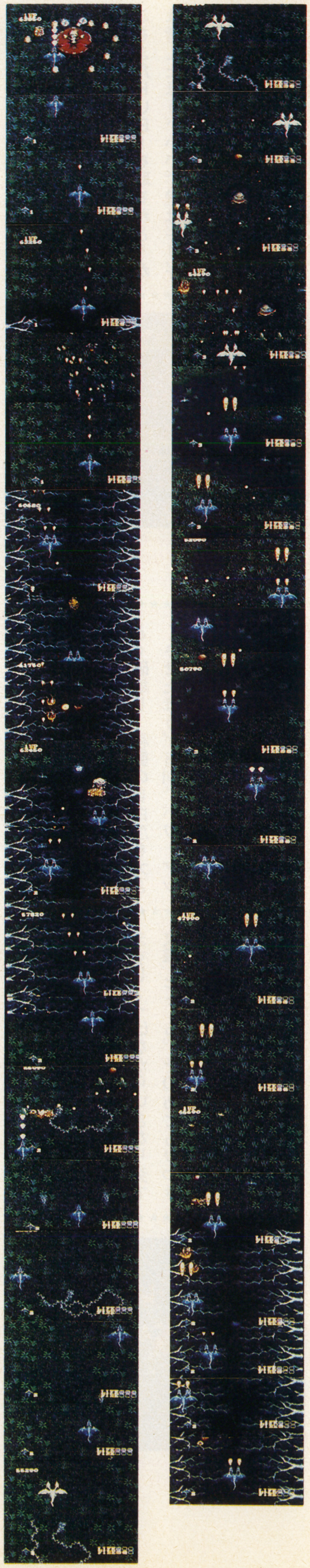
AREA 2

AREA 4



AREA 3



AREA 3 密林

エリア3はジャングル。うっそうと繁る木の影から、さらに激しい攻撃を受ける。ここまでくると空中の敵は、ただ体当たりをしかけてくるだけでなく、弾を撃って出てくる。早めに攻撃しておいたほうがいいだろう。また地上の敵は沼から顔を出したり引っ込めたりしながら弾を出す。顔を引っ込めたときに攻撃しても意味がない。タイミングをはかって、姿を現したときに集中して撃つこと。深追いは禁物。姿の見えないときにヘタに近づいていくと、真下からいきなり現れて攻撃してくることもある。あきらめるべきところはあきらめて、先に進む判断力も必要だ。

さて、このエリアで一番うっとおしい敵は、後半に登場する木の根っこのようなヤツ。一見地上物のようにも見えるが、実はこれは空中を追いかけてくるのである。弾を撃つような攻撃もなくただ追いかけてくるだけなのだが、これがまたしつこい。攻撃してもほとんど無駄だから、逃げることに専念したほうがいいだろう。

しつこく追いかけてくる根っこ。攻撃するより逃げまわっていたほうがおトク。

美しいものにはトゲがあるというが、このエリアのボスはグリテリアス。今までのボスが空中の攻撃のみだったが、こいつは地上からも花粉で攻撃してくる。地上弾で根っこを攻撃しよう。パワーアップなしでもクリアできるぞ。

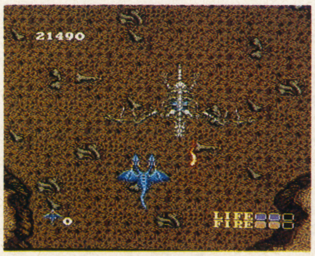
エリア3のボスキャラの弱点は、花のまわりのオレンジ色に輝くツボミだ。

AREA 4 砂漠

エリア4は砂漠。ここでは不意をつく敵キャラが多い。まず、前半に現れる地上を画面下から駆け抜けていき、いきなり3発の弾を撃ってくるハリネズミ状の敵。攻略法としては地上をはっていくときに同じように移動しながら対地攻撃をしかけていくのがベストだが、自信がないのなら初めから相手にしないで敵が現れた逆サイドに移動してじっとしていたほうがいい。

また、地上から攻撃するアリジゴクにも気をつけたい。砂の中を移動して弾を出すときにだけ顔を出す。砂にもぐってしまったら攻撃しても受けつけないからやっかいだ。とくに真上を通過しないように注意しよう。そのほかにもいやらしい敵が多い。気を抜かないで進むこと。

ボスはデスガーデアン。ときどき、分裂して骨だけで攻撃してくる。分裂したのを破壊したのと勘違いしないこと。油断するなよ。



エリア4のボスキャラ。ある程度攻撃すると分裂する。クリアと間違わないように。

AREA 5 洞窟

エリア5は洞窟。ここはマップを載せなかった。なぜかというとマップ自体が動くからだ。ギザギザに刻まれた壁は左右に絶えず動いている。つまり、通路が広くなったり狭くなったりするのだ。この壁に少しでも触れたらダメージ。マップを覚えるよりもこの壁の動き方をマスターするほうがいいだろう。あまり前まで進みすぎると敵の弾に当たってしまうけど、ギリギリ下まで追い詰められると、今度は身動きがとれなくなってしまう。中間位置をいつもキープしておくことが基本だ。

エリア2もそうだったけど、敵キャラよりもマップの地形が難しいからパワーアップしていればいいというものでもないんだね。ここもまたKUBIを取るかどうかは考えたほうがいい。壁はギリギリまで接近してくるからね。できることならスモールを取るとかなり余裕をもって戦えると思うよ。

さて、マップに比べて敵キャラはさほど強敵はいない。ただ、クモはやっかいだ。普通のマップならそんなに警戒することもないんだろうけど、通路が狭くなったときに巣をどーんと広げたりするもんだから大迷惑。接近して連射し早めに巣をとっぱらうようにしたほうがいい。ボスはベーレントスパイダー。巣をひっきりなしに放ってくるから、それを掃除しながら攻撃。じっくり攻めれば恐くない。

どんどん、どんどん狭くなって、前方に進めないことも。壁の当たり判定も厳しい。

エリア5のボスキャラ。クモの巣をファイアーで焼きながら対地攻撃をしかける。

AREA 6 氷河

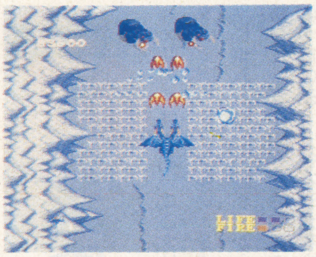
ザウエルの住む魔宮まであと一歩。その前に立ちふさがるのがエリア6の氷河。エリア5の洞窟で窮屈な戦いを強いられて欲求不満のたまったころだと思うが、ここにもマップにちょっとしたしかけがある。エリア後半に進むと、氷河に囲まれ前方を氷壁に阻まれた地形が登場するのだ。左右の尖った氷河に触れるとダメージ。前方の氷壁はファイアーで破壊しなくてはならない。ただマップが動くことはないし、左右の幅もそれほど狭くはない。ここでは欲求不満になることもないだろうから安心してくれ。

パワーアップも取り放題取っておいたほうがいいだろう。もちろんKUBIも。氷壁はなるべく大きく破壊し、移動の自由度を大きくさせたほうが有利。パワーアップしてバンバン撃って出ていこう。

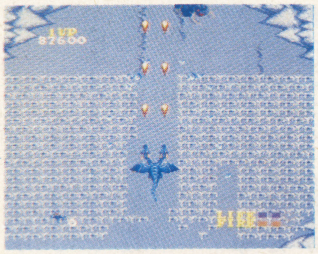
ただ、あまり前方には行きすぎないほうがいい。このエリアで一番気をつけなければならないのは地上からの攻撃。通過するまでは氷の中に身を隠し、通りすぎた瞬間に後ろから弾を放つ卑怯な敵もいる。それも氷壁の直前には必ずいる。氷壁に作った通路を通るときは進路を変更できないから、とくに後ろからの攻撃はよけられなくなる可能性が高い。ちょっと後方に構えて氷壁に近づけば氷壁の前の敵も姿を現してくれるからね。地上物はすべて破壊してから進むようにしよう。

ボスのグビラはなかなか強敵。とくに攻撃力はかなりのもので、まずしょっぱなからいきなり炎で攻撃してくる。そのあともひっきりなしで攻撃してくるから一度受け身になったら、なかなかこちらに攻撃のチャンスがない。パワーアップしておいて短期決戦に持ち込むのがいいだろうね。

ここをクリアすれば、あとに待ち受けるのは恐怖の魔宮。どんなに注意していても攻撃は受けてしまう。ほかのシューティングと同様、攻撃こそが最大の防御。つまり、このエリア6で、できる限りパワーアップしておきたいということだ。もちろん、エクステンドもマメに取って、クレジットもためておきたいところ。



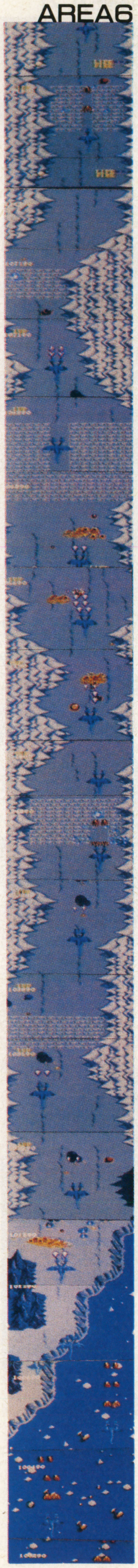
氷壁の中の白い玉を撃つとパワーアイテムになる。これもランダムで決まっていない。



一度、氷壁の中に入ると左右へはほとんど動けない。弾をよけるのは前後の操作で。

エリア6のボスキャラ。いきなり吐く炎にビックリ。けっこう手強いぞ。

AREA6

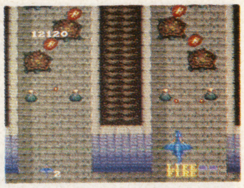


AREA 7 魔宮
さすがに魔宮はおっかねー

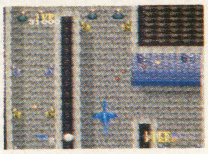
いよいよ大詰めエリア7。魔宮の中に潜入だ。今までの戦いがすごく平和なものだったように思われるものすごさ。地上も空中も敵がいないスペースが見当たらないほど。マップを紹介できなかったのも敵で床が見えなくなってしまったからなのだ！ というのはウソに決まっているけど、まあそれほどすさまじいってことよ。

ポイントは前にもいったとおりパワーアップしかない。すべての敵を早め早めに攻撃して自分で道を切り開かなければ、とてもじゃないけど先には進めない。でも、パワーアップアイテム以上にドクロがいっぱいでるから、全部取っていけばいいというものでもないし、見きわめも必要なわけだ。

ここまできたらテクニック的アドバイスもない。集中力と根気、それに練習あるのみですな。



次から次へと敵が襲いかかる。逃げていても始まらない！



AREA 8 魔宮
ザウエルへの道は遠し……

はっきりいってエリア7の延長。でも攻撃は当然ながらこちらのほうが上。エリア7がすごいといったのだから、こちらは想像を絶するとでも伝えておこうか。ザウエルさんの顔を拝むには相当な覚悟が必要ってことだ。

ドクロをよけながらパワーアップ。運にもかなり左右される。

というわけでシューティング界のスーパースター、ドラスピを5Pにわたって紹介した。一通りこなしてみた感想としては、ウワサどおりの大物、楽しいけど簡単にはクリアさせてもらえないってところかな。アーケードなれした人にもおすすめの、骨太の1本です。

（文・構成／K・ENGINE GAMER／Dr. KILL）

ここを抜けられれば、いよいよザウエル。スモールを取っていないと苦しい！

アイテム
パワーアップは適材適所で選ぼう

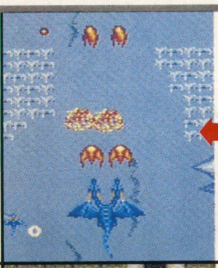
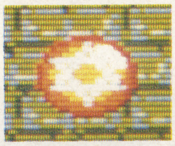
左の表のとおりドラスピにはこれだけのパワーアップがそろっている。1つとして無駄なものはなく洗練されたえりすぐりばかりだ。

青い卵と赤い卵以外は点滅する敵をやっつけると出るもので、何が飛び出すかわからないお楽しみ袋のようなものだ。また、ドクロを取ると、KUBIとファイアーはワンランクダウン、その他のパワーアップはすべて無効力になってしまうから注意しよう。

適材適所という言葉があるけどドラスピのパワーアップにはその言葉がぴったり。パワーアップしたために返って不利になる場面もある。取る前にその効果をよく考えて無駄のないパワーアップを心がけていこう。

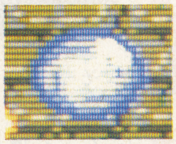
白く点滅している敵を撃てばパワーアップが出る。何が出るかはお楽しみ！

FIRE

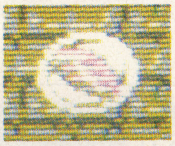
赤い卵を撃つと出る。3つ取って4倍、さらに3つ取ると8倍のファイアーが撃てるようになる。

KUBI



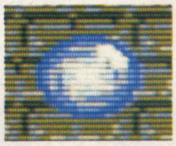
青い卵を撃つと出る。1つ取って2首、もう1つ取ると3首のドラゴンに変身する。

パワーウィング



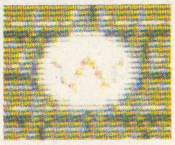
一定時間、無敵になるアイテム。効果のある間は白く点滅。壁や氷河への激突はミスになる。

ホーミング



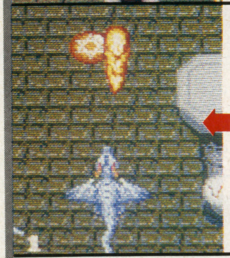
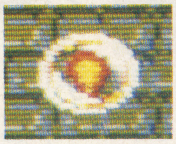
一定時間、誘導弾を撃てるアイテム。画面上に自分の弾が散乱して、敵の弾を見逃してしまうかも。

ワイド



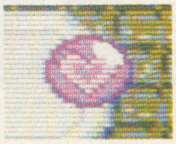
ファイアーが3方向に撃てるようになるアイテム。ダメージを受けた時点で効果がなくなる。

ファイアーブレス

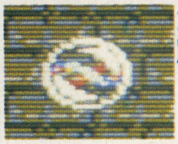
これを1個取るだけで赤い卵6個分。最強のファイアーが撃てる。ミスをすると効果がなくなる。

エクステンド



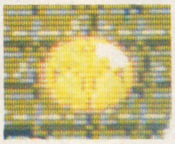
ブルードラゴンの卵。3つ取るとドラゴンのヒナがかえる。つまり1upというわけだ。

地震



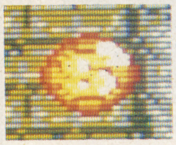
一定時間、地震が起こってくれて、画面上の地上キャラが全滅してくれるおトクなアイテム。

スピードアップ



その名のとおりブルードラゴンのスピードがアップする。最高3段階まで速くなる。

スモール



ブルードラゴンの体が小さくなるアイテム。エリア2やエリア5では、とっても有効。

ビジランテ

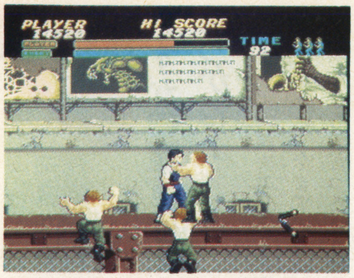
PCエンジンだからこそ完成したアニメ映画のような立体感と動き。ニューヨークを舞台にハードなカンフーアクション炸裂！

アイレム　6,300円

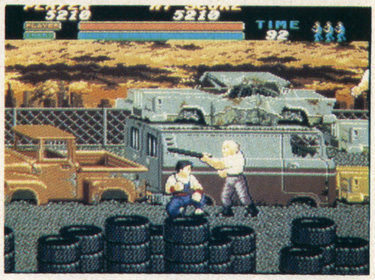
ポーズボタンでコマ送り観賞

シューティングの基本をドラスピのようなゼビウス型とすれば、かたやアクションの基本形の1つが横スクロールアクション。ビデオゲーム版で人気のあったビジランテもいよいよ発売される。

アニメのようなリアルで派手なアクションは健在。ポーズボタンを使ってキャラクターの動きをコマ送りにしてみると、その本物っぽさがよーくわかる。1つ1つの動作がきっちり描かれたビジュアル優先ソフトなのだ。



マイキャラはもちろん、どの敵キャラの動きも自然でいい。



ポーズボタンで止めると絵がらが、しっかりとしていることがわかる。

背景の動きが自然できれい

もう1つビジュアルについて、優れている点を紹介しておこう。マップを見てもらえばわかるとおり、ニューヨークを舞台にした背景は立体感もあり、なかなか芸術的でもある。しかし、それだけではない。ステージ3、5に注目してほしい。マップの上半分が、ちゃんとつながっていないでしょ。これはマッピングがヘタなのでは決してないんだよ。上半分の背景、つまり風景に当たる部分はスクロールの速度が違うのだ（夜、いくら一所懸命走っても、月や星をぶっちぎることはできないよね）。そう、遠くにある景色ほど、ゆっくりと変化する。そんなところまでちゃんと表現しているのだ。

背景のスクロールが地面と違うステージもあるのだ！

無駄は禁物のコンビネーション

スパルタンX以来、この手のアクションから遠ざかっている人も少なくなかろう。まずは、下の基本動作をじっくり思いだしてもらおうか。単純なことではあるが、これらの技の組み合わせが、すべてである。そして、重要なことは間合いとコンビネーション。やたらめったら連射しがちだけど、それで勝てるのはスタート直後だけ。そんなに甘いゲームでないことを理解しておこう。一撃必殺、空撃ち厳禁がセオリーなのだから。

そしてボスキャラの大胆さ。思わず圧倒される迫力だ。

●パンチ

✚はそのまま、Ⅱボタンでふつうのパンチ。パンチはキックに比べて得点が高いのだが、攻撃も受けやすい。

●ジャンプパンチ

✚の上を押しながら、Ⅱボタンでジャンプパンチ。ふつうはあまり使わないが、ある敵にはこの技しか効かない。

●かがみ込みパンチ

✚の下を押しながら、Ⅱボタン。顔を中心に攻撃してくる敵にはけっこう有効。顔面パンチとの組み合わせを。

●ジャンプ

✚の上を押すとジャンプ。バイクをよけたり、敵の足ばらいをかわしたりするときに使う。タイミングの勝負。

●ヌンチャク

路上に落ちているヌンチャクをかがんで拾うとⅡボタンでパンチのかわりに使える。威力はバツグン！

●キック

キックはⅠボタン。パンチに比べて離れたところから攻撃できるので、敵からのダメージは受けにくい。

●ジャンプキック

✚の上を押しながらⅠボタンで仮面ライダーばりのキックができる。敵にあたえるダメージが最も大きい技。

●足ばらい

✚の下を押しながらⅠボタン。敵の攻撃をかわしながら攻撃できる効率のいい技だがダメージは大きくあたえられない。

●かがみ込み

✚の下でかがみ込み。ヌンチャクを拾うときや、ピストルの弾をよけるときなどに使う。反応が速くていい。

●ふりはらい

敵につかまったときは✚の左右を押すことで、ふりはらうことができる。といってもダメージは受けるので注意。

ニューヨークダークストーリー

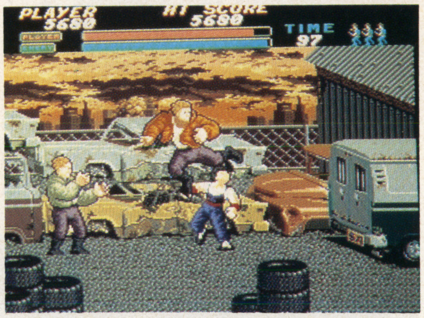
世界経済の中心、華やかなニューヨークは、ダウンタウンという、もう一つの顔をもつ。法も秩序もない世紀末エリア、それがこのゲームの舞台だ。その裏のニューヨークを支配するのが、ローグス団。彼らによって愛するマドンナを連れ去られてしまった主人公のビジランテは、ひとり敵地に殴り込む。待ち受けるローグス団の手下と5人のボスを倒して、マドンナを無事救出することができるか？

全編にわたって、場末のロックンロールがBGMとして流れ、登場するモヒカン野郎やスパイクヘアーの兄ちゃんたちを演出する。いかにもアメリカ的な単純明快、生粋バリバリのバイオレンスアクションストーリーだ。

敵もさるもの頭がよろしい

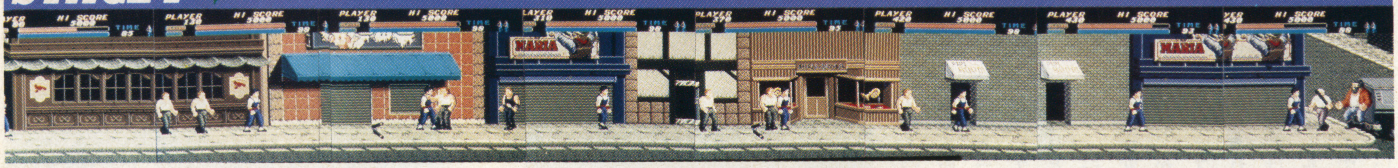
敵キャラの動きは、なかなかキビキビしていて手強い。アルゴリズムについていうなら、かなり賢いんだな。攻撃方法は一定でない。こちらの出方を見守って間合いを取りながら撃って出る、なんて味なマネをしてくるキャラもいる。また、時間稼ぎをするヤツがいるのには驚いた。たいした攻撃もしないで、こちらをじっと見つめていたりするんだ。なんせ時間制のゲームで、持ち時間が90秒。残り時間がそのままボーナス得点になるルール。もし90秒の間に1ステージクリアできなかったらダメージを受けていなくてもアウトになってしまうのだから、この時間稼ぎが、ヘタな攻撃よりもダメージが大きかったりするわけだ。

ボスまでたどりついたら、そろそろ時間も気にしなくちゃね。あせって接近戦にもち込み、胸ぐらをつかまれてしまうのもヤバいけど、および腰になってタイムオーバーというのもなさけない。そこそこの慎重さと、大きな勇気。ダウンタウンのヒーローに必要な条件だ。


ビジランテKO寸前の図。やられるときの表情もなかなかいい。

ステージの変わり目にはマドンナの状況を知らせるメッセージが。これは最初のもの。ちょっとは英語の勉強になるかな？

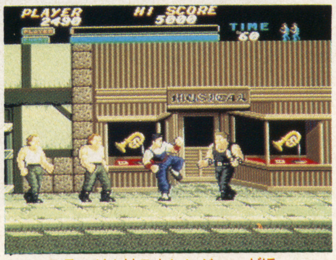
STAGE 1



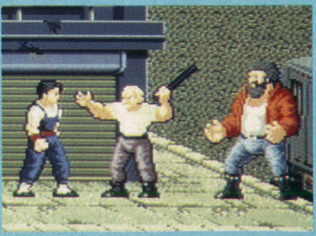
ステージ1の舞台はメインストリート。映画を思いださせるような町並みが印象的だ。

まあ、スタート地点ということもあって、敵の攻撃はたいしたことない。ほとんどがストレンジャーと呼ばれる雑魚キャラで、たまーにレッド・モホークと呼ばれるモヒカンのマッチョマンとラッシャー・ボブと呼ばれるナイフを持ったプッツン野郎が襲ってくるぐらい。落ち着いて進めばダメージも少ないはずだ。

ボスのレイジング・バイソンもツボを見つければ、ただのデブ。楽々クリアといきたいもんだね。


ステージ1はストレンジャーがほとんど。連続キック、パンチで蹴散らそう！

RAGING BISON

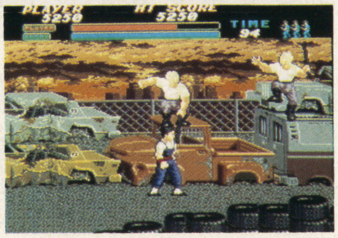

見かけほど強いボスではない。パンチは重いので注意。

STAGE 2

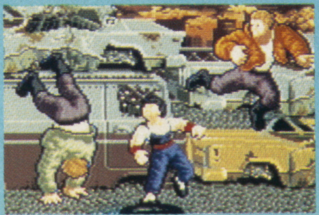
ステージ2はスクラップ場。メインストリートとはうって変わった荒廃したムードが漂うステージ。

ストレンジャーの数は少々抑え目なんだけど、中堅どころがなかなかしぶとい。とくに車の上からいきなり鉄パイプをたたきつけてくるラッシャー・ボブが曲者。ストレンジャーに後ろから押さえつけられてメッタ撃ちにあうというのがよくあるパターンだ。チェーンを振り回すワイルド・サンボウもけっこう強敵だ。

ボスは空中戦を得意とするマッド・ブラザーズ。撃たれ強いので長期戦になりやすい。

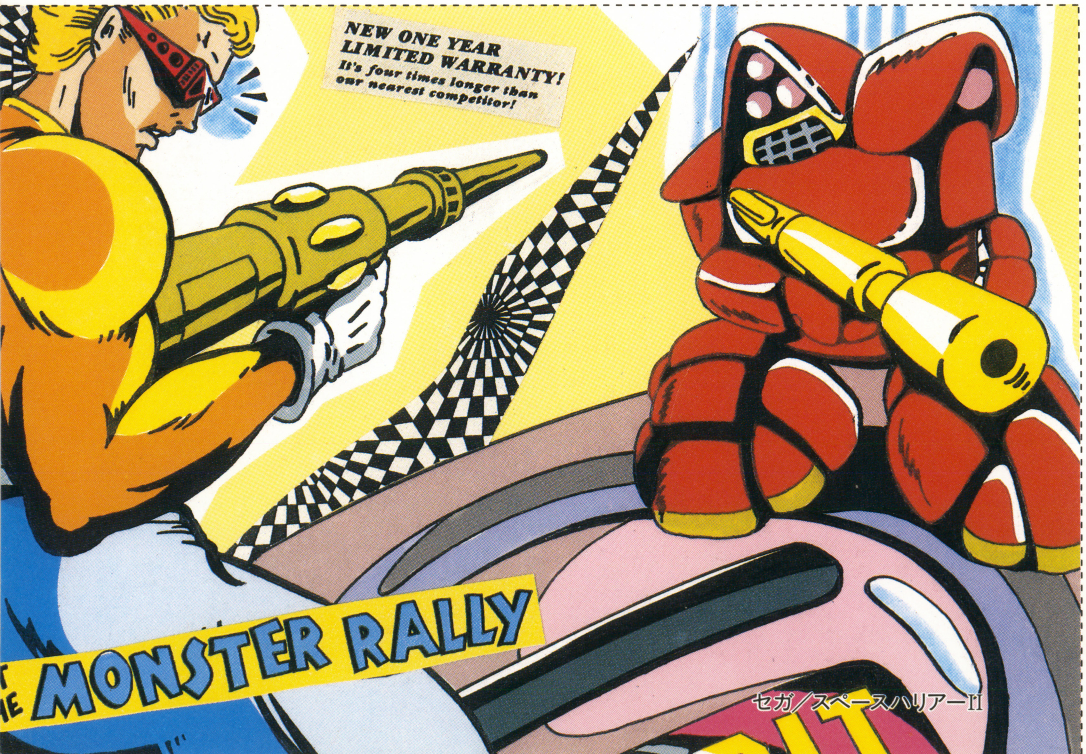

ステージ2はラッシャー・ボブがメイン。上から頭を叩かれないよう、用心して進む。

MAD BROTHERS


マスカラス兄弟のようなコンビ技を見せる。

ハドソン／No•Ri•Ko

スクウェア／ファイナルファンタジーII



セガ／スペースハリアーII

年賀状、クリスマスカードに

BEEP特製ポストカード

郵便はがき

郵便はがき

MONTHLY BEEP BY JAPAN SOFTBANK CORPORATION

MONTHLY BEEP BY JAPAN SOFTBANK CORPORATION

MONTHLY BEEP BY JAPAN SOFTBANK CORPORATION

郵便はがき

郵便はがき

MONTHLY BEEP BY JAPAN SOFTBANK CORPORATION

郵便はがき

MONTHLY BEEP BY JAPAN SOFTBANK CORPORATION

BEEP 1月号

愛読者カード〈1月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★BEEPの記事全般についての感想をどうぞ

★BEEPのデザイン全般についての感想をどうぞ

★1月以降発売予定のソフトであなたが遊んでみたいものは

①ファミコン（　　）

②PCエンジン（　　）

③メガドライブ（　　）

④パソコン（　　）

コナミ／リサの妖精伝説

日本ファルコム／戦国ソーサリアン

郵便はがき

1 0 2

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

(受取人)
東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 1月号 編集部行

プレゼントNo.

希望するプレゼント番号をお書きください。

●職業・学校(学部・学年)　●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでまるをつけて)
①FC ②メガドライブ ③PCエンジン ④マークIII ⑤PC-88シリーズ ⑥MSX2 ⑦MSX
⑧FMシリーズ ⑨X1シリーズ ⑩PC-98シリーズ ⑪X68 ⑫その他(　　)

●住所 □□□-□□　☎ (　　)

●氏名　●年齢　●性別 男 女

愛読者カード

BEEPオリジナル
プロ野球ファミリースタジアム88
野球カード

©㈱ナムコ

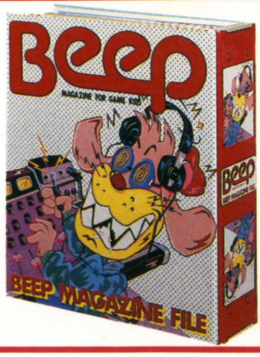
●このカードはBeep編集部で製作したものです。

今年も1年ありがとう

Beepを1年分まとめてファイルできる

■Beep特製マガジンファイルのお申込は、現金書留で、料金と送料の合計を同封の上、下の住所までお送りください。料金は1部1,000円、送料は1部350円、2、3部では700円です。

〒102　東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部
『Beepマガジンファイル』係



TEL 03(261)4095

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	みもだ	254	14	12
2	おかだき	270	4	8
3	しのつた	328	6	6
4	はり	296	34	7
5	る	278	26	9
6	はたはた	304	12	7
7	こめだ	276	14	10
8	かまくら	240	12	4
代打				
	すぐき	266	6	11
	こうも	266	4	15
	ありは	254	10	4
	ぼちむら	310	26	10

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	くわわ	右	2.80	145
先	がりい	右	3.10	146
先	まきはは	右	2.80	148
先	みずも	右	3.20	143
リ	さいとと	右下	2.25	138
リ	かてる	右下	3.05	139

Ⓒ㈱ナムコ

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	ぴこ	266	12	13
2	たつまき	234	6	16
3	げいび	300	26	7
4	おみあい	324	38	6
5	うお	272	26	10
6	にむやお	282	10	9
7	かわはば	280	10	7
8	なかむり	254	8	6
代打				
	おみやあ	236	6	8
	なかま	268	14	13
	にむやあ	254	6	8
	こまつたき	242	6	8

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	こなつ	右	3.00	150
先	おによ	右	3.65	140
先	こんじよ	左	3.50	148
先	よねむり	左	3.15	140
リ	うえはは	右	1.75	148
リ	かくげん	右	2.20	148

Ⓒ㈱ナムコ

カーズ

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	しやうだ	322	2	17
2	やまさひ	270	8	14
3	よしひほ	260	14	17
4	こばや	290	22	8
5	たんす	212	30	6
6	ながひま	262	12	13
7	かたおば	272	12	7
8	たつかや	266	8	5
代打				
	にすだ	276	4	4
	おさまい	262	14	8
	こお	254	2	10
	こがあ	220	2	9

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	きたぼつ	右	3.25	138
先	おおによ	左	2.35	140
先	かわぶち	左	3.10	142
先	ながほみ	右	3.80	146
リ	かわはば	右	2.65	148
リ	まつだ	右	3.40	150

Ⓒ㈱ナムコ

ホイールズ

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	たかはぴ	260	4	15
2	ちようち	266	2	10
3	ゆたきや	316	8	17
4	ぽんち	302	34	12
5	ぱちよろ	290	18	8
6	おやしき	264	6	17
7	やまだき	274	4	13
8	さかな	270	4	3
代打				
	やしろ	276	10	4
	いちかか	246	10	6
	いけのした	242	2	8
	かたぴら	280	12	5

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	えんぼう	右	4.00	143
先	にら	左	4.15	135
先	あいかか	右	4.00	142
先	さいほう	右	3.70	143
リ	かけほた	右	4.05	138
リ	なかやや	右	3.30	146

Ⓒ㈱ナムコ

スパローズ

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	くりあま	290	4	12
2	さくらや	286	4	7
3	いけいけ	252	24	9
4	ひぼさわ	288	28	10
5	すぎおら	276	22	6
6	でえやん	254	26	6
7	すま	248	8	10
8	はたた	256	8	5
代打				
	わかなつ	288	6	6
	こがあ	272	8	6
	やえがせ	270	6	3
	いちしげ	222	10	10

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	おばにや	右	2.55	138
先	なかもも	右	4.05	140
先	ぎぶす	右	5.60	142
先	たかろ	右	3.70	145
リ	みやもも	右下	4.75	140
リ	いとうふ	右	3.55	143

Ⓒ㈱ナムコ

タイタンズ

打順	名前	打率	本塁打	走力
1	しようの	236	6	14
2	わあだ	278	2	13
3	あゆみ	286	22	13
4	おから	272	20	9
5	たほ	260	8	11
6	かなまり	242	6	12
7	たいら	268	2	8
8	きいど	246	8	6
代打				
	さも	238	6	6
	なたの	246	6	8
	かっちゃん	266	14	6
	ばうむ	312	36	5

投手	名前	タイプ	防御率	球速
先	きいやん	右	3.00	144
先	なかたこ	左	4.15	140
先	いけよ	右	4.30	140
先	とうあま	左	3.85	140
リ	のだて	右	3.90	138
リ	なかみし	右	3.50	140

Ⓒ㈱ナムコ

はっきり言って

超マニア本です!

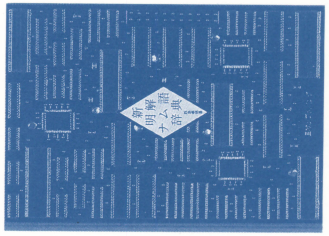
豪華限定版

新明解ナム語辞典

西島孝徳●著

B5判プラスチック装
ダンボール函入り
本文280ページ
オールカラー・定価5,000円

日本ソフトバンク出版事業部



TEL 03(261)4095

メジャーリーガーズ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	へんたそん	346	20	18
2	さんばく	294	30	15
3	ほつくす	376	22	7
4	すとべり	328	56	14
5	かんせい	322	60	13
6	まつく	288	46	6
7	があたあ	280	26	5
8	おすみす	300	14	17
代打				
	ぽけつと	372	40	12
	ういんふぃ	374	50	11
	くらく	298	56	10
	どうぞ	336	48	7

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	らいおん	右	1.70	160
先	ばいお	左	1.90	150
先	くられんす	右	2.00	155
先	ぐでん	右	2.20	156
リ	えかすり	右下	2.05	140
リ	りげち	左	1.20	146

Ⓒ㈱ナムコ

ライオネルズ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	いしけり	292	20	15
2	ひらよ	284	6	16
3	あきかわ	286	42	16
4	きよすく	290	30	8
5	ほえれお	258	30	5
6	いこう	266	12	11
7	つべ	280	4	16
8	せいこ	234	4	8
代打				
	あび	276	10	6
	ひろはひ	266	6	12
	にしおば	266	8	9
	となしの	262	6	12

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	わななべ	右	3.50	148
先	かか	右	2.50	152
先	くろう	左	3.45	145
先	みなみお	右	2.95	140
リ	まつあに	右下	4.05	140
リ	やまめ	右	2.55	135

Ⓒ㈱ナムコ

バッカルーズ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	おおいい	268	8	16
2	あらり	310	12	9
3	かねむり	278	16	8
4	おくりび	290	24	7
5	ぶらいあ	298	28	8
6	すすき	254	20	8
7	やまひた	216	6	7
8	まきき	218	4	10
代打				
	むらたみ	256	18	9
	はねだ	252	8	6
	あわぐし	242	8	7
	くりめし	254	8	8

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	むぎの	左	2.90	147
先	むらら	左	3.70	135
先	やまだき	右	3.15	150
先	おのの	左	3.65	150
リ	いしもも	左	3.40	146
リ	ほしい	右	3.65	150

Ⓒ㈱ナムコ

ファイヤーズ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	しまたま	240	6	15
2	こがらし	234	6	9
3	こゆき	270	16	7
4	いいずら	286	24	8
5	にいじま	262	16	5
6	ためら	264	12	8
7	ふらや	256	14	9
8	ふたむり	238	8	10
代打				
	おかず	254	8	6
	はやいか	244	4	10
	つつえ	236	6	8
	こがあ	242	6	10

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	たきだし	右	2.70	148
先	つも	右	3.80	145
先	さとせい	右	3.80	145
先	かねざや	右	4.20	138
リ	こうな	左	3.40	138
リ	まちうり	右	3.00	144

Ⓒ㈱ナムコ

ホーネッツ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	ささい	286	14	16
2	ゆかにたに	256	8	15
3	ばなな	302	20	10
4	もんた	308	38	4
5	やまもも	288	20	12
6	よちひろ	272	10	5
7	こふな	284	8	12
8	ふじひろ	214	6	10
代打				
	れふと	282	12	12
	たかうなき	248	10	7
	わたい	242	4	9
	こがあ	222	4	12

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	やまたか	右	3.80	140
先	やまかず	右	3.75	140
先	にゃんこ	右	4.05	142
先	にしかか	左	4.35	135
リ	やり	右	3.40	140
リ	いもうえ	右	2.80	142

Ⓒ㈱ナムコ

ブラボーズ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	うりぼう	250	14	11
2	ふくろ	298	8	14
3	まつなな	316	16	15
4	ぶうまん	314	28	4
5	いしみえ	292	26	6
6	ふざい	274	16	7
7	ふりた	230	10	6
8	ゆみよか	252	6	12
代打				
	やまのり	242	4	11
	くまによ	256	10	13
	ふくもも	272	4	13
	もとにに	264	4	13

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	ほびの	左	3.40	140
先	さとお	右	3.85	141
先	やまおり	右	4.30	142
先	さんた	右下	4.55	135
リ	やまそと	右	1.80	136
リ	ふるみそ	左	4.05	138

Ⓒ㈱ナムコ

オリエンツ

打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	にしむり	270	4	18
2	やこた	280	8	14
3	たかだわ	314	14	16
4	まとろつて	244	16	5
5	あいほう	280	14	8
6	かみかみ	268	6	8
7	みずあみ	262	12	13
8	かはまだ	242	6	5
代打				
	おたべ	270	12	7
	ふるかか	250	12	12
	さとけん	236	8	11
	やまもも	268	6	5

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	しよう	右	3.60	145
先	むらちよう	右	3.85	145
先	こがあ	右	3.65	144
先	そのかか	左	3.85	140
リ	にちな	右下	4.20	142
リ	うきじま	右	3.45	145

Ⓒ㈱ナムコ

ナムコスターズ

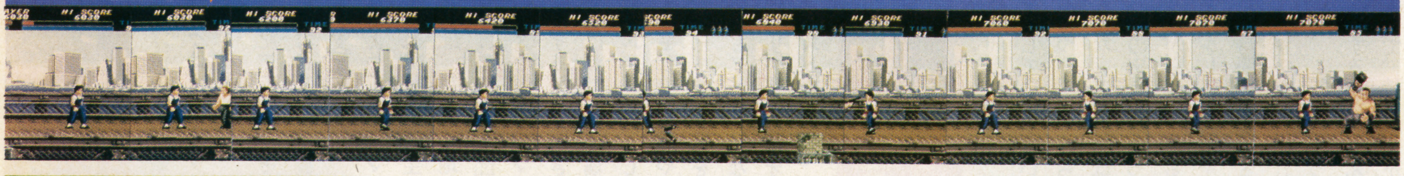
打順	名 前	打率	本塁打	走力
1	ぴの	260	2	22
2	とまり	280	2	12
3	たろすけ	310	22	10
4	ぱつく	332	32	4
5	あむる	268	18	4
6	りゆうび	240	10	8
7	りようま	262	4	10
8	かげきよ	272	10	8
代打				
	べらほう	280	18	8
	わぎやん	214	21	2
	さんどら	324	6	16
	ぶんぶん	280	8	8

投手	名 前	タイプ	防御率	球速
先	らつぷ	左	4.30	146
先	あさると	右	2.40	140
先	あるばと	右下	2.40	130
先	りつく	左	2.80	138
リ	ぜひうす	右	3.40	135
リ	きやらはち	左下	2.80	138

Ⓒ㈱ナムコ

Fires
Buckl
Lionells
RS

STAGE3



さすがのビジランテもピストル2丁にかこまれてはつらい。相討ちにはなってくれないし。

マンハッタンの美しい景観をバックに戦うステージ3。舞台となるのはブルックリンブリッジだ。前にも紹介したとおりこのマップは河の向こうの背景だけ遅れてスクロールする。臨場感たっぷりのビジュアルが楽しめる。

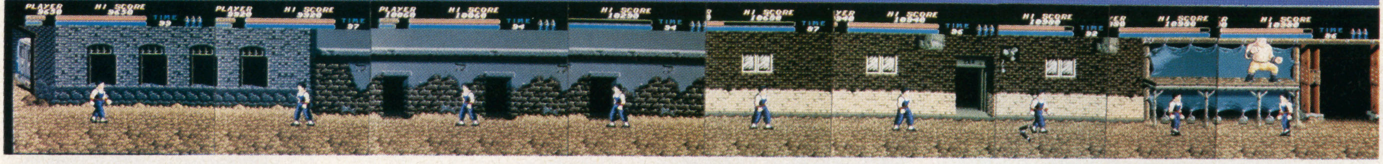
スタートから、いきなり暴走バイクに乗り込んだヘルス・エンジェルの攻撃を受ける。タイミングよくジャンプしなければ、バイクにひかれてしまう。その関門をクリアしたと思ったら、今度はピストルを持ったヒットマン・ジョーが待ち受ける。かなり苦しい戦いが続くのだ。

ボスはクラッシャー・グール。振り回す鉄球が危ない！

CRUSHER GOOR

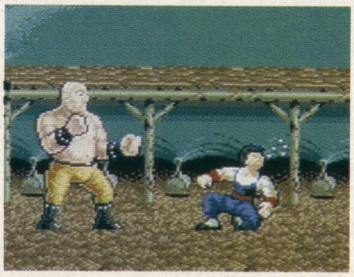
鉄球が当たってはたまらない。用心して近づこう。

STAGE4



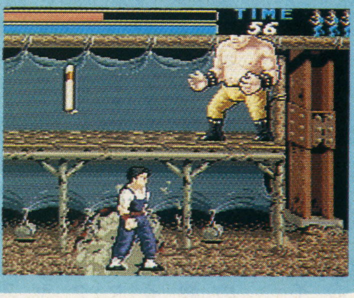
ステージ4は裏通り。敵キャラは、とくに目新しいものは登場しないが、雑魚キャラのストレンジャーの数がぐんと減って、武器を持った中堅どころがずらりと勢ぞろいする。とくにヒットマン・ジョーのピストルがからんでくると大変な騒ぎ。弾をよけながら戦うのは、かなりきついと思うよ。

ボスはスキン・ヘッド。愛しいマドンナを連れ去った張本人なのだ。はじめのうちは、一段高いところからダイナマイトを投げつけてきて、ある程度のところで下に降りて戦う。たいして強くはないが、うっとうしい。



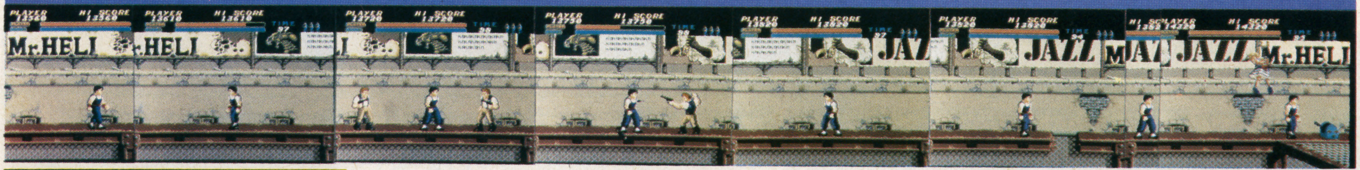
足ばらいにいこうとしたところで、ご覧のとおり顔面にパンチ！てなことも。

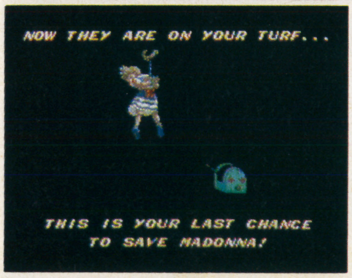
SKIN HEAD



ダイナマイトは、しばらくしてから爆発する。

STAGE5





マドンナは、なんとクレーンにつるされてしまった！いよいよ最終ステージが始まる。あと一歩でエンディングだ。

そして最終ステージ。ビル工事現場を舞台に最後の戦いが繰り広げられる。このステージもバックのスクロールに差があって、奥行き感を出している。

ストレンジャーは床の鉄骨から次々にはい上がってくる。まるでカマキリの卵がふ化したときのように（1つの卵から数千匹が孵える）とてつもない量の生き物が発生するのである。ちょっと不気味。

そして最後の大ボス、ジャイアント・デビルとの死闘！やたら強いのはいうまでもないわな。

というわけで全ステージをざっと紹介してみた。熱中気晴らしソフトとしておすすめできそうだ。

GIANT DEVIL

コイツの強さは戦ったヤツしかわからない。

はちゃめちゃ劇場

おそ松くん

アニメが大人気の「おそ松くん」がついにメガ・ドラに移植されたぞ。内容はアニメからもわかるように、超ドタバタ物。こりゃ楽しいぜ！

セガ　メガドライブ（5,500円）

こりゃだれもが気になるところ。

ましてやそれがメガドライブ用なんていうんだからだれが気にせずにいられよう！

とまあ、これだけの伝統＋人気のあるマンガの雰囲気がどこまで再現されているか、じっくり観察しちゃおうじゃないの。

どんなゲームざんす？

関係ない話だけど、おそ松くんのテレビ版って視聴率高いんだってね。そういった超人気番組がゲームになって登場するとなりゃ、

タイトル画面をみてもそのハチャメチャぶりがわかるってもんだ。

ラウンド1 桃太郎の面

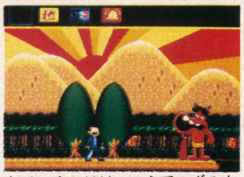
とりあえず操作法の説明からしていくことにしよう。十字レバーはいつものとおりの右向き、左向きとしゃがみ。Aボタンはスペシャルアイテム。後で述べるショップで買うと、使えるようになる。

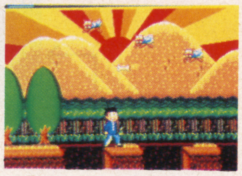
次にBボタンを押すと、パチンコをシュッシュッと飛ばすんだ。何発撃ってもなくなる気配がない。

そしてCボタンはジャンプ。例によってレバーを上げながらジャンプするとハイジャンプとなる。

始めたばかりはこのジャンプが異様にやりにくいんだよね。だってボタンを押してからほんの少しだけど、ワンテンポ遅れてジャンプするんだもん、慣れないとちっとばかしツライ。

以上のこともあって、このラウンドではとにかく操作法を覚えるということを目標に進めていくといいぞ。たとえば大ジャンプしたあとの着地点の正確さや、ジャンプしながらいかに正確に弾を撃てるかという感じだ。

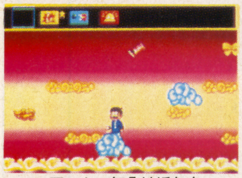

初めのうちはけっこう手こずる赤オニ。出してくる弾に注意だ！


ここでボォッとしてると、当然ホネのエジキになってしまうぞ。

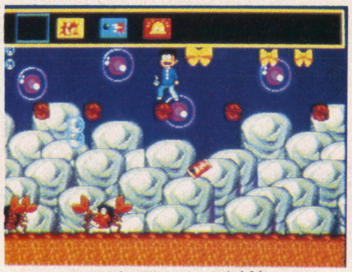
狭いカメのこうらの上でもおそ松くんはジャンプ、ジャンプ！

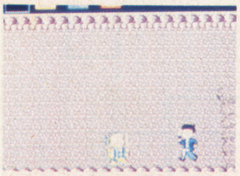
下は広い穴だし、上はイヌがホネを落としてくるし……タイヘンよ。

こいつは青オニだ。赤オニとはちょっと動きが違うぞ。


ここは雲の上、気分はほとんどボーナスステージだよーん。

チビ太の顔をしたサル！ この画面なんだか「忍」に似てない？


ここは上に並んでいる岩（？）に乗っていくのがベストだよ。


中ボスのチビ太。1回ジャンプした後の攻撃がキツイんだ。

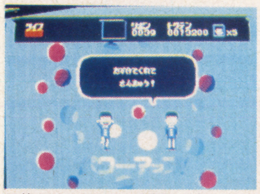
ところどころで巨大なオニが出てくるが、弾の出し方は同じなので、倒し方を覚えてくとラク。

親玉はイヤミざんす！

このゲームは、各面に親玉が2人ずついて、それぞれに兄弟が捕えられている。

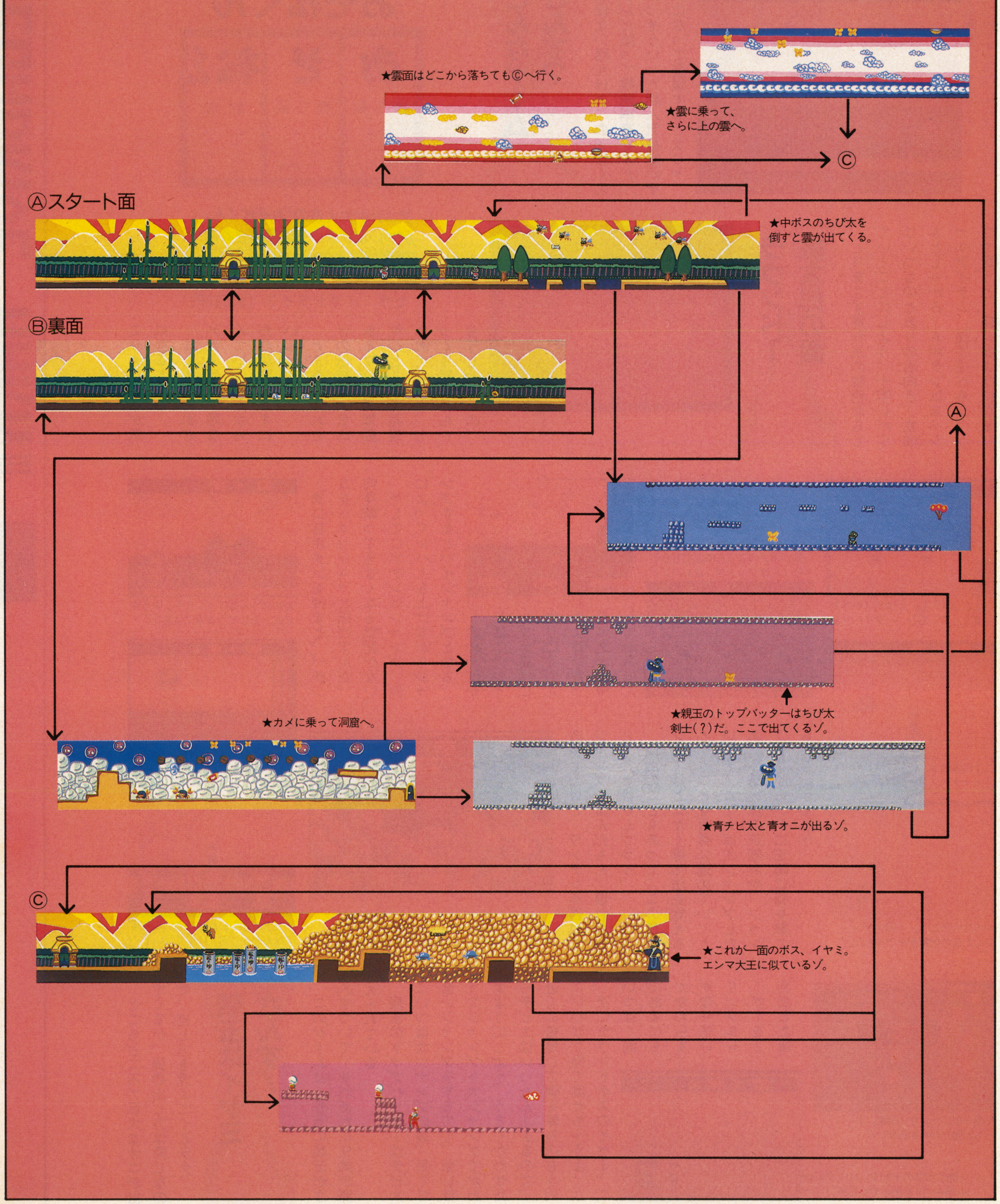
親玉のトップバッターはチビ太。こいつは大ジャンプの後、長くて低いジャンプをするので、低いほうのジャンプを大ジャンプでかわすようにしよう。うまくかわせたらチビ太はいったん止まるので、近くに着地して弾を撃ち込もう。こいつは2発で倒せちゃうよ。

次にラウンドボスのイヤミ。こいつは1面であるにもかかわらず、かなり強い。リップルレーザーを2回出した後、こ


兄弟を助けたときの画面。どっちが誰だかわかるかい？

1面のボスのイヤミ。リップルレーザー（？）を出してくるぞ。

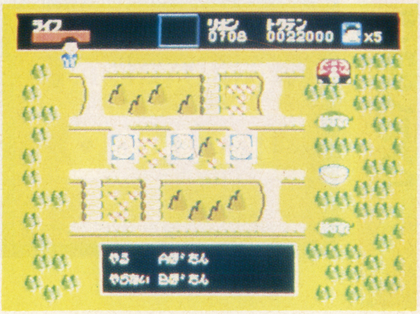
●ラウンド1


★雲面はどこから落ちても©へ行く。
★雲に乗って、
さらに上の雲へ。
©
Ⓐスタート面
★中ボスのちび太を
倒すと雲が出てくる。
Ⓑ裏面
Ⓐ
★カメに乗って洞窟へ。
★親玉のトップバッターはちび太
剣士(?)だ。ここで出てくるゾ。
★青チビ太と青オニが出るゾ。
©
★これが一面のボス、イヤミ。
エンマ大王に似ているゾ。

球を転がしてくる。そばでしゃがんでいればリップルには当たらないが、球には当たってしまう。
2回当たると死に至るので2回当たる前に連射で倒してしまおう。

遊びもたっぷりだよぉーん!

このゲームの楽しみのひとつに、ところどころにある遊技場というのがある。1面はアミダくじなんだけど、ただのアミダじゃない。
道の途中に3か所もチビ太カードがあって、その下には何もなくて通れる道か、または水たまりができていて通れない道かの2通りに分かれている。
もちろんカードの上からではその下がどうなっているか知ることはできないが、1枚につきリボン5個で2枚までめくれる。
意外とリボンは貯まりやすいので、2枚めくっちゃってもいいと思うけど、楽しみたいって人は、


お遊びイベントの一つ、アミダゲーム。当たればオイシイぞ。

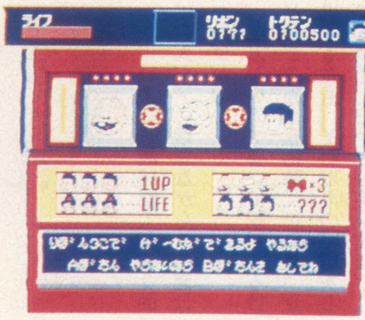
あえてめくらないでいくというのもいいと思うよ。
で、当たったときの賞品は、ラーメン（ライフアップ）とおそ松くんカード（2度めに当たったときはリボン10個）だ。
まあ、めんどくさかったらやらなくてもいいけど、体力があぶないなんてときはいいかもね。

トト子うれしい!

お遊びが終わると、画面は一転してショップの画面になる。ここでは今まで貯めたリボンで品物が買えるわけなんだけど、ここで売っているものは左下の表を参考にしてもらいたい。
高くても役に立たないものや、安くてもけっこう使えるものがあるので、状況に合わせて品物を買うこと。ま、リボンがたくさんあれば全部買っちゃうというのがてっとりばやいんだけどね。
それからあまり慣れていない人は、できるだけ使ったものは補充しておくようにしよう。とくにからしは役に立つので、よく使うぞ。
またこのゲームにはタイマー制限がないので、何度もループさせてリボンをかせぐことができるんだ。思ったより体力回復のアイテムもでやすいようだし、多少慣れれば何周でもできるので、がんばってリボンをいっぱいにしておこうね。ちなみに大きいリボンは5、小さいリボンは1増えるよん。

ギャンブルって人を熱くさせるぜ!

ゲーセンの中は、アミダくじとスロットマシンの2種類があるんだけど、こっちのスロットマシンはまたアミダとは違うオモシロサがある。
バッと回して、A、B、Cのボタンで止めるんだけど、ヤクは以下のようになっている。


今度はスロットマシンだ。顔が3つそろうとイロイロ当たる。イヤミ3つでさらに……!?

●おそ松くん×3：1UP
●トト子ちゃん×3：ライフアップ
●デカパン×3：リボン3つ
●チビ太×3：リボン3つ
●イヤミ×3：？？？なんだろね？

といった具合だ。
当たればオイシイものばかりではあるが、これがまたなかなか当たらないのでございますです。
左の2つでもそろえば、ヤクありにすればもっとおもしろくなったと思うんだけどねぇ。
スロットマシンはリボン3個で1回まわすことができるんだけど、でも当たりにくければにくいなりに「当ててやる!」と燃える人も多かったりするんだよね。ギャンブルって本当に怖い。

これがトト子ちゃんのお店。ここでリボンとアイテムの交換ができるんだよーん。

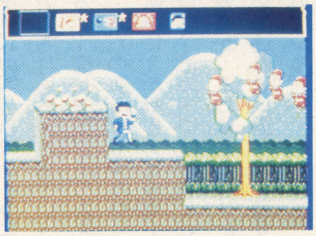
品物	リボン	説明
はね	15	これを装着すると、一定時間宙に浮くことができる。しかしどういうわけか攻撃ができないので、あまり使えない。
たこ	20	おそ松くんが8本足になって走りまくる。しかし、広いところで使わないと、敵にぶつかりやすいのが玉にキズ。
はなび	15	ネズミ花火の形をしていて、投げると少し離れたところで爆発する。攻撃しにくいところに投げるのが効果的。
ばりあ	30	これを使うと、三度笠をかぶり、1発だけ当たっても大丈夫になる。しかしこれも攻撃ができなくなってしまうので注意。
からし	50	おそ松くんが例の「シェーッ!」のカッコをし、敵を全滅させる。ここぞというとき使えるが、1回限りというのが……。
ほね	40	ほねでネコをおびき出し、スケボー代わりに乗ってしまうという、いかにも赤塚マンガといったアイテム。

OSOMATSUKUN

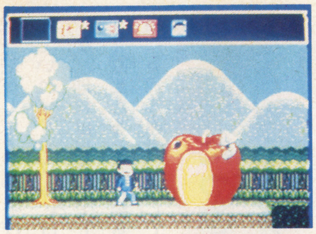
ROUND 2

ラウンド2 白雪姫の面

緑の多い草原地帯。ここで強敵なのは、最初に出てくるキューピットスタイルのチビ太。シュンシュンと矢を放つのだが、この矢の間隔がまた絶妙で……。ここはちょこっと注意してね。

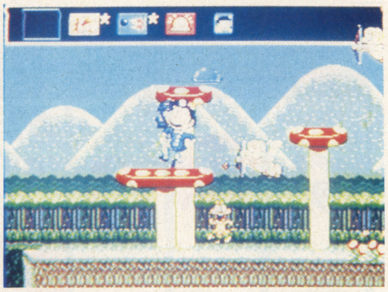


おっと、ここにもサルが！ こいつらは団体様で来るぞい。

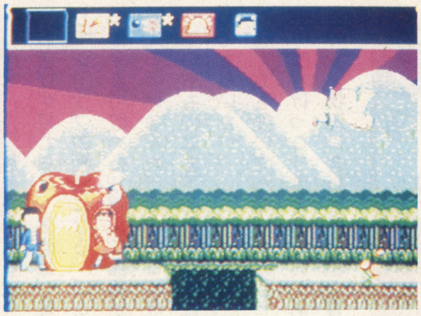


おお、デカデカとショップって書いてある。ニセモノもあるっていう話だぞ。

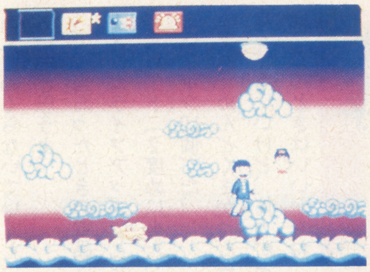
この面にくると、おそ松くんのパチンコは飛距離アップしているはずなので、かなり戦いやすくなっているはず。つまり途中にいるだよーんのオヤジさんも、ピョンピョン集団で跳ねてくるサルもそれほど苦しまずに倒せると思う。



このチビ太はなかなかの難敵。矢には十分注意を！



あ、トト子ちゃんだ！ でもこいつを撃ってしまうと……。



全ゲーム通じて１回しか出てこないけど、このトト子ちゃんは体力を全快にしてくれるんだよ。

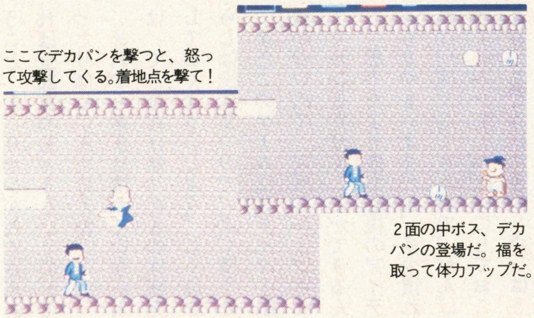
また地下洞窟には隠し扉もあって、たいてい2通りの同じ場所に出るのだが、どちらかがリボンだらけ、もう一方が敵だらけという、まったく正反対の場所に出てしまうので、入るときはどちらが出てもいいように、覚悟して入ること。

2面のイヤミは気色ワリー！

この面の親玉はデカパンとイヤミ（イヤミは面の終わりに必ず出るぞ）。

まずデカパンのほうは最初「福」と「毒」と書かれた玉(!?)を投げてくるので、うまく「福」のほうだけ受け止めよう。「福」は体力アップ、「毒」はダメージだよ。

体力がいっぱいになったら弾を撃ち込もう。すると怒って攻撃してくるので倒してあげようね。



2面の中ボス、デカパンの登場だ。福を取って体力アップだ。

ここでデカパンを撃つと、怒って攻撃してくる。着地点を撃て！

そして待望のイヤミだが、なんと今度は女装しての登場だ。思わず「ウゲゲ」なので、早いとこ倒してしまおう。

2面のボスのイヤミなんだけど、こいつ異様にシュミ悪いぜ。

OSOMATSUKUN

ROUND 3

ラウンド3 恐竜の面

さ、いよいよ最終面である3面に突入だ!。残念ながらこの面はマップがない。

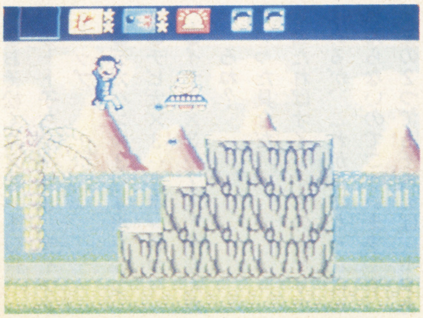
仕方ないので書いて説明するけど、この面は原始時代が舞台。登場する敵も、それなりの格好をしてるってんだからお笑いだね。

まずピョンコピョンコ跳ねてくるのがなんと今まで姿が見えないと思っていたハタ坊ではないか！

こいつがいなけりゃおそ松くんじゃないという人もけっこういるので、出てこなかったらどうしようかとも思っていたんだけどね。

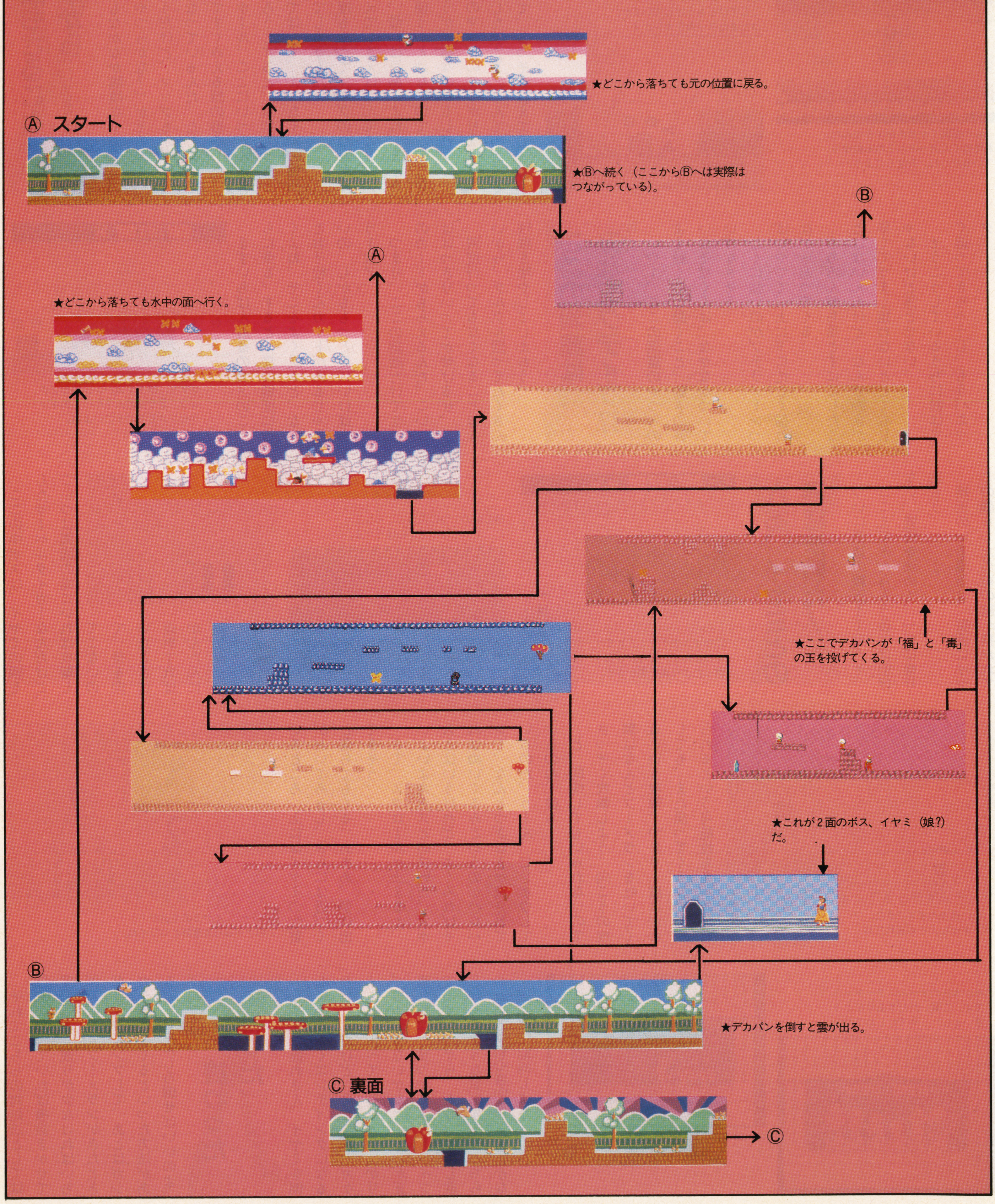
そして笑えるのが、オムツをつけた恐竜がウロウロしているということ。オムツもとれないのに、このおそ松様にたてつくとはいい度胸じゃないの。

やっと出てきたハタ坊。やっぱりこいつが登場しなくちゃね。



今度のチビ太は円盤に乗って登場だ。早めに撃ち落としておこう。

●ラウンド2

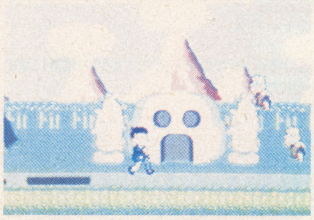

★どこから落ちても元の位置に戻る。
Ⓐ スタート
★Ⓑへ続く（ここからⒷへは実際はつながっている）。
Ⓑ
Ⓐ
★どこから落ちても水中の面へ行く。
★ここでデカパンが「福」と「毒」の玉を投げてくる。
★これが2面のボス、イヤミ（娘?）だ。
Ⓑ
★デカパンを倒すと雲が出る。
Ⓒ 裏面
Ⓒ

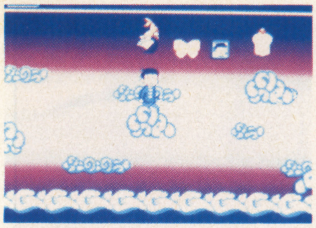
敵もさることながら……

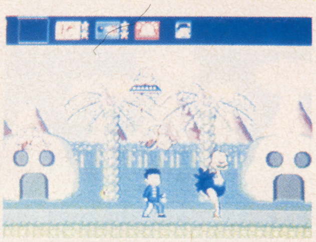
敵もなかなか陰険なやつら（笑えるやつらかな?）がそろっているようだけど、マップもかなり陰険になっているんだ。たとえば始まってすぐみえる顔の形をしたワープホール。ここにいったん入って戻ろうとすると、最初入ったところではなく、まったく別の場所に出てしまうんだ。

何度もやってマップのつながりを覚えてしまえばなんてことないけど、最初は戸惑うよね。ま、あまり使うことはないので、入らないほうが無難なのかもしれない。

そのマップのつながりをうまく利用した〝かせぎ〟なんてのもできるので、こっそり教えてしまおう。


あ、ゲームセンターみっけ！ ここでひともうけしていくか、はたまたスッカラカンか？


ここの雲面でかせぎができるんだ。おそ松くんカードが2枚も転がっているからね。何度もこよう。


ゲゲゲ、頭がデカパン、体がダチョウ、足が女の人?? このキャラセンスもものすごいよね。

まずいちばん最後のカメのこうらに乗る。すると、雲の場面に行くよね。そこをよく見ると、なんとおそ松くんカードがあるじゃないの。しかももっと奥にいけばもう1枚！

つまり、ここの雲面だけで2つのカードがもらえるんだ。こいつははっきりいってかせげるぜ。

何度行ってもなくなることはないから、グルグル回ってたくさん残機を増やしてしまおう。

ここの洞窟はみなアクティブ!?

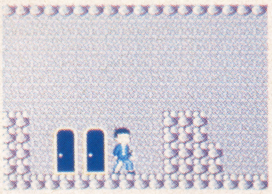
いやー、ここの洞窟のやつらのよく動くこと動くこと。動きの鈍いおそ松くんは、なかなかついていけなさそう。

とくに強いのがプテラノドンっぽいやつで、上に下に忙しく揺れながら迫ってくる。

もちろん撃ち落とすにこしたことはないんだけど、なんせ動きが早くてうまく狙わないとともじゃないけど落とせない。

そうこうしているうちに敵はすぐ迫ってきちゃうし、もうパニック。

ここの中ボスは、イヤミの頭をしたサーベルタイガーなんだけど、こいつは画面の端にいれば攻撃してこないので、後を向いたときに連射すればかんたんに倒せるぞ。


おおっと、隠し扉を発見！ 入るともちろん……ムフフ。

隠し扉の1つに入るとこんなふうに。こっちはハズレのほうだよ。

一応中ボスのイヤミ。あまり近くによらず、後ろから狙うと思ったより楽に倒せるぞ。

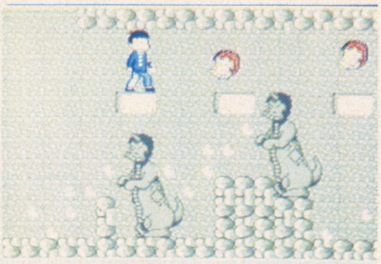
さあ、イヤミとの最終決戦だ！

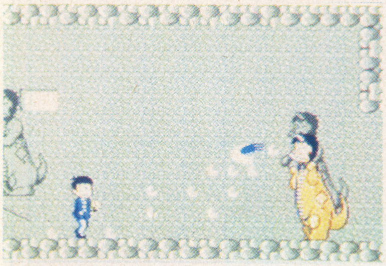
ついに最後の親玉まで来たぞ。ここまで来たらもう後へは引けない。覚悟を決めて、一気に乗り込もう。

親玉のいる場所は、壁面にイヤミの顔をした恐竜の絵が描かれているところ。上にはイヤミの生首がおいてあるし、さらには近づくと落ちてもくる。あああ、夢に出てきそう。

さて、スクロールが止まると、いよいよ大ボスとの決戦だ。大ボスとはいうけれど、よくみればそれはぬいぐるみというのがバレバレで、なんとつぎはぎが施(ほどこ)されているのだ。うーん、ビンボウしているのね、彼も……。

と、同情してもいられないので、さっそく攻撃しよう。向こうの攻撃はなんとブーメランを吐いてくるという攻撃。つまり1度はかわしても、また戻ってくるやつにやられるという可能性もあるわけだ。


シェーッ、イヤミの生首が！ このゲームって意外とコワイね。

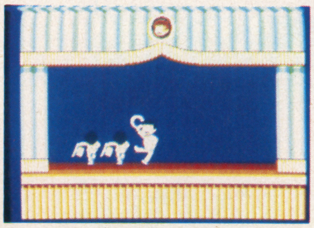

ついに最後のボスにきた。ツギハギがなんとも哀れだねぇ。

それでこちらの対処法としては、残機が残っていれば機数まかせで突っ込み、残りが少なければいちばん後ろでブーメランがきたときだけ大ジャンプして、あとはガシガシ撃ちまくるといった方法がある。どちらにしろ倒せばいいのよ。

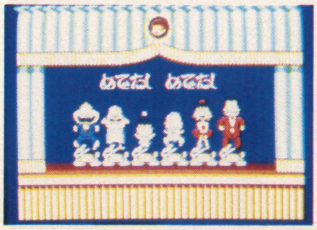
あー、終わった終わった

いやーお疲れさん。イヤミを倒してめでたくエンディングになるわけなんだけど、今までのセガゲームにくらべて、ちょっとばかりパワーが少ないかなというのが正直な感想。せっかくメガドライブで出すのだから、もうひと押し欲しかったような気がする。どちらかといえば初心者向きってとこかな。

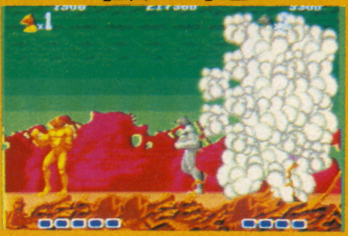
次回作に期待しよう！


はっはっは、終わってしまったよ。え？ もうおしまいなの？

これが本日のオールスターキャストです。ご覧いただきありがとうございました。めでたしめでたし。



獣王記



スピードショック！　サウンドショック！の獣王記がついに発売。アニマルパワー炸裂で今月はラウンド5を中心に紹介だ。キミはサイマジンを倒せるか？

メガドライブ(5,800円)

メガドライブ"圧縮パワー"を見よ

予定ではこの号が出るころには獣王記も市場に出まわっているはず。みんな買ってくれたかな？

今月は先月紹介できなかった5面を紹介しちゃうぞ。

ところで、取材のときはあまりにもドギモを抜かれたもんだから「ソックリ」「ソノママ」などと書きまくってしまったが、よく見るといくぶんオリジナルとの違いが見いだせる。いくつかあげてみよう。

- ●敵キャラクターの出現パターンが違う。
- ●マップが違う。たとえば2面の岩とか、3面の穴をふさいでいる岩とかがない。
- ●敵キャラ、特にボスの強さが違う。

こういう変更点で迷惑するのはアーケード版をやりまくったマニアの人くらいだろう。全体的にはオリジナルのゲーム性をそこなわずにいくぶん楽になっているから、オリジナルより多くの人に受け入れられやすいものになったのではないだろうか。

なにしろオリジナルは忍の2倍の容量を使ったというのだから、それを4Mに入れたというのはかなり無理して圧縮したのに違いない。とは言っても、そんな開発の努力をユーザーに認めろ、などという気はまるでない。問題はやって楽しめるかだけだからね。

でも、個人的にはこの獣王記、リキが入ってるというか熱意のようなものが感じられたぞ。

ザ・攻略!!

それでは先月のフォローをしつつ5面を中心に紹介していこう。

全体を通して一番使えるワザはしゃがみパンチだ。しゃがみパンチをしまくっていればたいていの敵は自分から当たってくれるぞ。

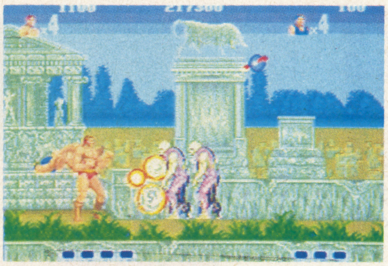
あとキックはパッドを下に入れなくても下段に入るというのも、よくよく頭にいれておく必要があるぞ。慣れないうちは意味もなくエアロビクスキックをして、タコなぐりにされてしまうことがあるからね。

それからこれは当然のことだけど、3ボタンになったということは操作がめんどうになったわけ。ビデオゲームがそのまま移植できるというのはそういいことばかりではないのだ。パッドで3ボタンというのは、人によっては慣れるのに時間がかかるかもしれないよ。パッドに合わせてこっちも進化しなければいけないのかもね。

フットワークはしゃがみパンチで待てばカンタンだ。でもはさまれるとキツイぞ。

●ラウンド1

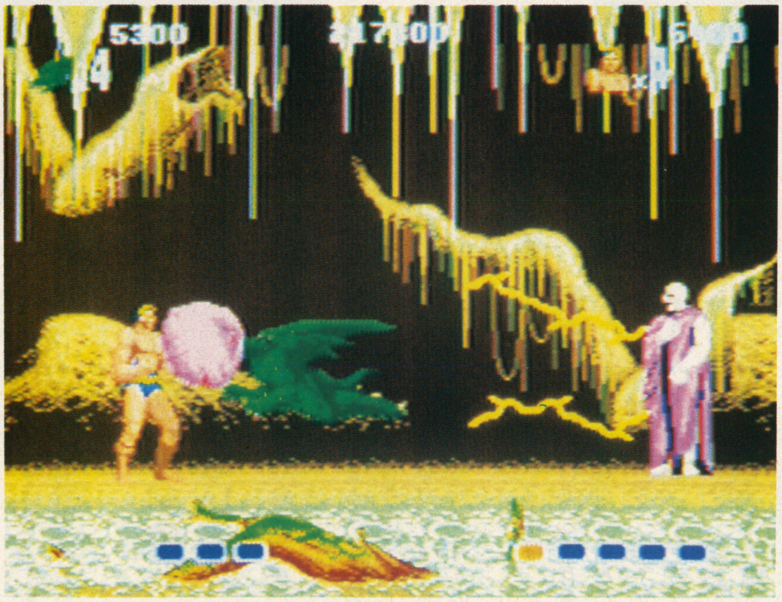
ゾンビが爆発するのってけっこうやっかいだね。出てきたやつからバシバシやっつけていこう。下から湧かずに空から落ちてくるのは不幸中の幸いだけど。



爆発するゾンビママ。こいつ！何でできてるんだ？

●ラウンド2

ドラゴンに獣化してからもボタモチガエルに喰いつかれる。この姿が笑えるぞ。ボスは変身前からぴったりくっついていれば、ライ・バリアの連射で即死させられるポジションがあるのだ。



"チューッ"ボタモチガエルのコーコツとした表情に注目。

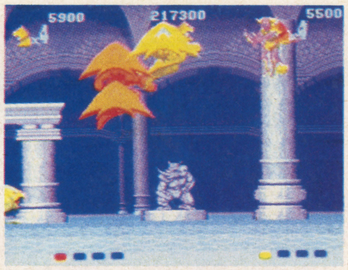
●ラウンド3

あ〜〜〜。クマって本当にいい。ボスの雷に当たって身もだえするのが笑えちゃう。あと敵を石化させて上に乗っちゃうといろいろ変わったことができるよ。

うまくやると石の階段が作れるぞ。挑戦してみよう。

●ラウンド4

狼男と違って飛び道具が連射できないから注意しよう。



おや？ 下にある像は何だ？ もしかして……。

そしてラウンド5

いきなりザコがパワーアップ。どれも正面からやりあっていたのではアブナイやつばっかりだ。

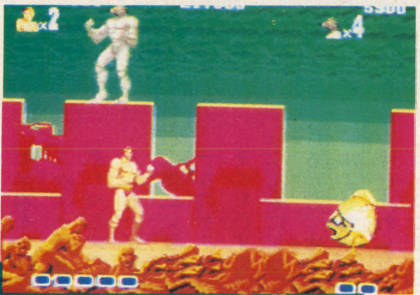
ユニコーンのライダーキックは正面からやりあわず、1歩下がるかこちらもジャンプキックをするといい。トンファーは上で待ってジャンプしてきたところを叩(たた)くのがベストだろう。

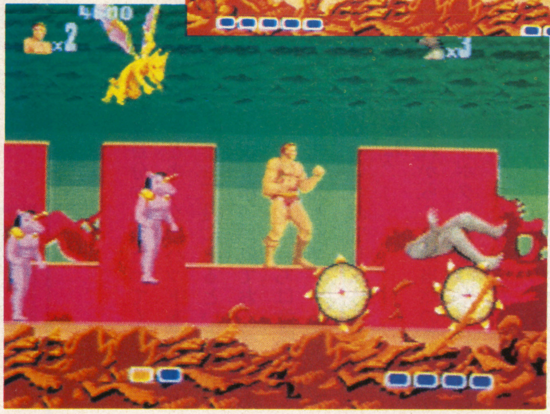
問題は複数の敵に襲われたときだ。特にソーフィッシュは放っておくと足もとをすくわれてパニックになるぞ。

ここは地獄のような背景を楽しむ心の余裕がほしいところだ。

キッキングホースは複数でくるとこまるけど、体当たりしてスキをつくという戦法もあるぞ。

トンファーは上で待ってしとめよう。ジャンプキックもいいぞ。

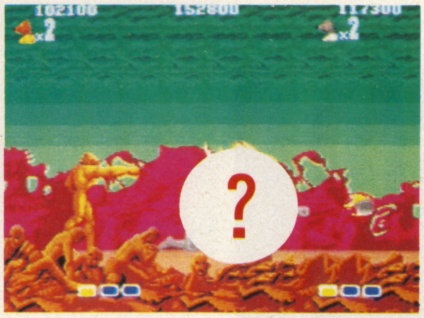




ソーフィッシュ。ころがりだすと手におえないぞ。早く叩け！

大ボスはサイマジンことセガ＝バン＝ベーダー。名前のとおり肩から蒸気をふいて突進してくる。体力があったらふところに入ってしゃがみパンチの連打。何発かケリをくらうけど、まず勝てると思うよ。

ウェアゴールドウルフというだけあってキックもパワーアップ。



出た！ こいつが魔神の正体だ！ ビデオゲームをやってる人は知ってるだろうけど、こっちは家庭のTVで見てくれ！

体力がなかったら……遠くからファイヤーボールでダメージを与え、近づいたらジャンプ＋(プラス)フラッシュアタックで逆側へ逃げて、蒸気をふいて突進してきたらうまく中央で交錯するタイミングでフラッシュアタックをかけ、おなじみのBR(バロンリックス)的すり抜けをしまくるしかない。この技は決まるととっても美しいから接客用に練習しておくといいかもね。

これはハードのせいじゃないぞ！

獣王記、これで一巻の終わりだ。あとはノーマル→ハード→ハーデスト……と、どんどん続くわけ。そういう点では際限なく楽しめるのだけど、やはりベーダーさんがこうもあっさり死んじゃうのはねぇ……。

でも最初のねらいとしては〝どれだけオリジナルに近づけられるか〟というのが勝負だったんだと思う。へたにいじってスーパー化するよりこれでよかったんだろうな。さらに言えば、モトが〝獣王記〟だったということにすべての原因があったといっても過言ではない。

いずれにしろ、獣王記はメガドライブがこれだけの移植をこれだけのクオリティで実現できることをユーザーに示してくれた。

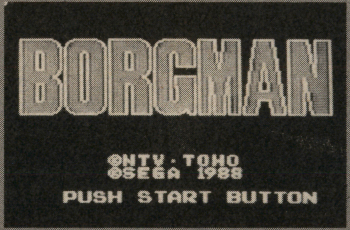
今度はこのパワーでゼヒ長持ちする売れ線ゲームを作ってほしい。そうすればメガドライブもさしあたって安泰だろう。

いきなりの発表、そしてドギモを抜くラインナップの後は、やっぱりPCエンジンのRタイプのような中堅名作ソフトを、とユーザーは期待しているのだ！

がんばれ！ メガドライブ！ テレホビーに新風を巻き起せ！

（文／TAKE ON！）

超音戦士ボーグマン



メガドライブが登場してもマークIIIは健在です！ 1Mパワーをふりしぼり、「ボーグマン」の登場だ。TAKE ON！のイヌネコ攻略法で、キミも完全クリアだ！

セガマークIII・マスターシステム(5,000円)

冬はかならず春となる！〃

〃かき氷はおいしいね、シャリャリ〃とやっていたのが、つい昨日のように思っていたらもう今年もおしまい。ボーグマンのTVシリーズも今年いっぱいで終了してしまう。

マークIIIのゲームソフトも〃終了〃ではないが、さしあたってのラインナップはかなり心ぼそい。「ランページ」も中止になるし……。マークIIIユーザーにとって、今年の冬はかなり寒いものになりそうだね。というわけで、今月はもう発売されたはずの「ボーグマン」でこの冬を楽しく乗り切るのがテーマだよ。

イヌネコ攻略編

〃イヌネコ〃とは〃イヌでもネコでもできる攻略〃の意味だよ。

前もっていっておくと、この「ボーグマン」は1部のセガソフトにある〝すごくやさしいゲーム路線〟を踏襲したソフトだ。

具体的にいうと、奇面組やアレクのBMX、星をさがしてのように手軽にプレイできて、ほとんどの人がエンディングまで達せられる難度というわけ。

でも、もちろんやった人がだれでも1回でクリアできるようなものじゃない。おそらくボーッとやっていたら3(スリー)コンティニューを使い切ってしまうと思うよ。ちょっとクセあり、なんだよね。

心の準備はできたかな? それではイヌネコ攻略を始めるぞ。

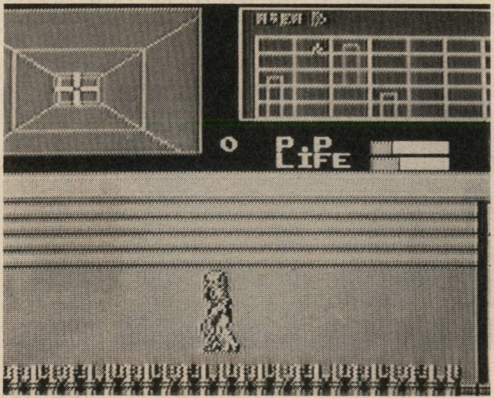
パンチと銃を使いわけろ！

ボーグマン・リョウはビル内に入ると中ボスを全部やっつけないかぎり外に出れない。したがって体力回復のできないビル、前半ではB・C棟ではかなり効率よく敵をやっつけないとコンティニューを使いきってしまうハメになる。このことさえ克服すれば「ボーグマン」を半分以上攻略したも同然！

それでは、体力をむだにしないためにはどうしたらいいか説明しよう。

1つは、ザコ敵との戦い方だ。

ジェットエンジンでスーイスイ。ホバリングしているみたい！



最初リョウはパンチとサイコパンチしかできないので、おのずと接近戦をしいられる。

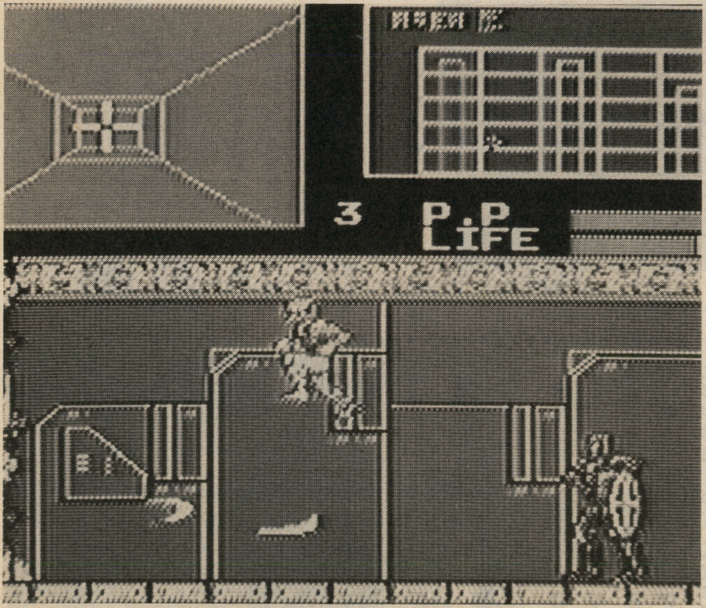
いくら体力制だからといって体当たりしてパンチを連打しているようじゃ、あっという間に死んでしまうぞ。

それを避けるためには敵が襲いかかってきたところにパンチが当たるような間合いで打てばいいのだ(当たり前だが……)。

銃(ジリオン)を手に入れても、全部銃ですまそうなどと思ってはいけない。なぜかというと、パンチやサイコパンチは敵を押しもどし敵とつねに一定の間合いがとれるのに対して、銃の場合は1発で仕止められないとそのままガブッとくいつかれてしまうからだ。

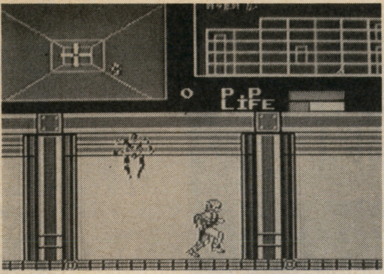
だからサイコパワーがあるうちはサイコパンチを使ったほうがジリオンよりいい。切りかえをまめにやって(アイテム画面はIIコンのボタンを使うのでめんどーだけどね)突破しよう。

もう1つ補助的手段として、ボムを使うというのがある。ボムは画面外、その階全部の敵にダメー

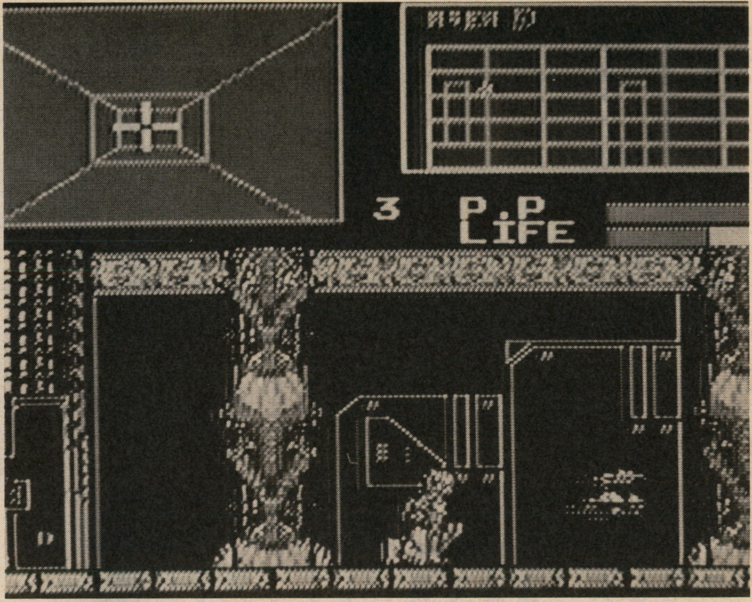


ブーメランを投げる投げる。接近戦で倒したほうが速い！

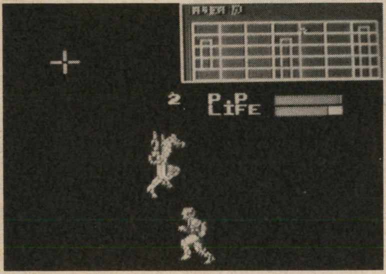
ジを与えられる。9個まで持てるから、常にたくさんもっていよう。
でもボムをバシバシ使っていても敵が全滅しないことがある。これは画面外の敵の中で天井や壁に隠れているヤツ（本当なんだってば、ちゃんと壁からしみ出てくるヤツもいるんだよ）がいるせいだから、結局敵を見てから使うしかないだろう。
これで道中は基本的にOKだろう。あと大事なのは、中ボスを全滅させたら、アイテムやボスが残っていてもひとまずA棟（D棟とかでもいいけど）に戻って体力回復するということだ。
これで、ボスとの勝負に専念できるというもの。勝利は目前だ！



これがカベからしみ出る敵だ。雰囲気は出てると思う。けどね……。



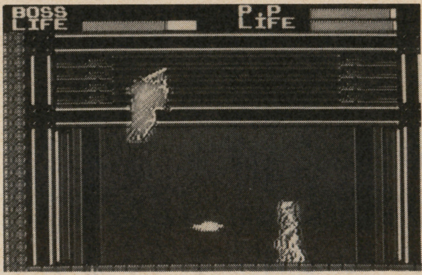
ガンプミッションのような小型機。レーダーを見てると楽しい。



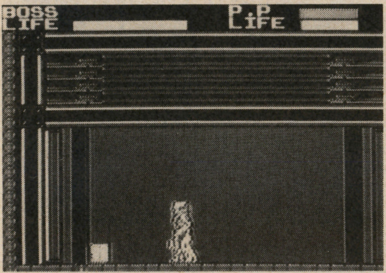
暗ヤミに踊る中ボス。うーん絵になるなあ。でも弱いんだ。

画面切りかえでためまくれ！

このゲームではゲージをフルにもどすのはボスをやっつけたときだけだ。だから、体力もサイコパワーも何度となくエレベーターを出入りしながらためるしかない。
かったるいが、これをやらないと体力がもどらないんだからしょーがない。あきらめついでにボムも9個までためちゃおう。これで備えは万全だ。



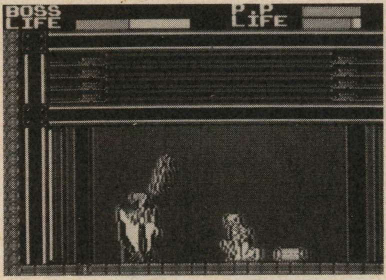
ウォンゴッド。ハイジャンプにビビるとやられるぞ。強敵のほうだ。



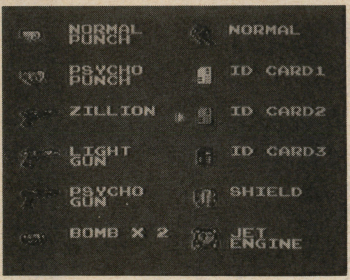
ボスを倒して手に入れたＩＤカード。これが経験値がわりさ！

ボスを倒せ！

ジード君を含めて4人いるけど攻略法はどれも変わらない。銃とボムを連射しながら敵の攻撃をジャンプかしゃがみでくぐりぬければいい。
でも油断は禁モツだ。たとえばフェルミナなんかはこちらのサイコパンチをはねかえす、なんて味なことをするから弱い銃を連射しまくらなければいけない。ま、1、2回負ければ攻略の糸口がつかめるだろう……。



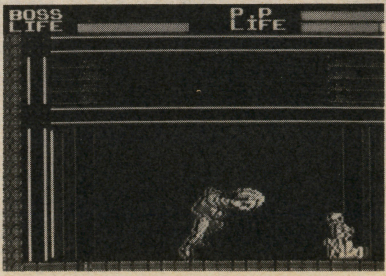
フェルミナさんだ。ボムを連射しなくてもまあ、勝てる。



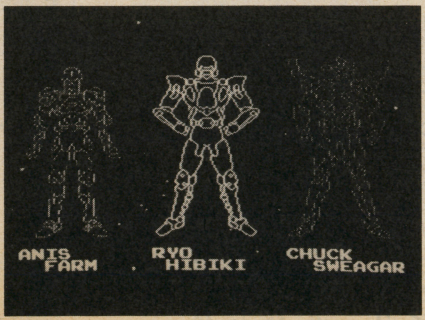
ちなみに、本編ではジリオンのことをソニックガンと呼ぶのだ。

最後に……

ボーグマンも年内で終わる。では次のセガ提供のTVシリーズはなんだろう？　想像してみると楽しいかも。個人的には〝ファンタシースター〟がいいと思うけど。〝ＲＰＧアニメ〟とかやったらけっこう受けるんじゃないかな。
それでは今回はこのへんで。よいお年を！
（文／ＴＡＫＥ　ＯＮ！）



ジード。ジャンプでよけながら攻撃をくりかえせ！　根性あるのみ。



エンディング。やっと3人そろった。でもこれでオシマイ……。

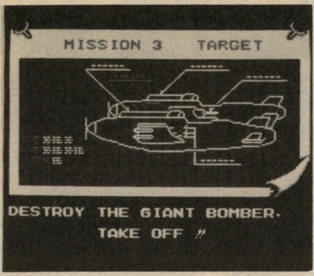
ボンバーレイド

*あのソニックブームの移植！
らしいけど、雰囲気はどうも
「１９４３」！　なんだかんだで
ボンバーレイド、ここに見参！*

セガ　マークⅢ・マスターシステム(5,500円)

猪木ボンバーレイド！

メガドライブが出現してすっかり影が薄くなっているマークⅢから、痛快パワーアップシューティングゲーム「ボンバーレイド」が出るぞ！　えっ、どーせ内容もアメリカン(うす味)なんでしょ？　いえいえそんなことはありません。なかなか充実したソフトなんで、ザザッとここで紹介しちゃおうってなワケだ。



各ラウンドのはじめには、ターゲットの極秘資料が画面に出る。

★★

箱の中身はなんだろな？

RF-4の攻撃方法は機銃と強力な空中爆弾ファイナルボム。ただしファイナルボムには、数の制限がある(スタート時に3つもっていて、クリアごとに3つずつ補給される)ので、ムダ使いしないようにしよう。またRF-4は、敵の四角い大箱パワーキャリアを打つと出て来るパワーシェルを取ることによってパワーアップする。

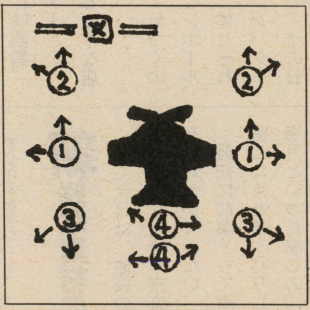
●各種シェル

Pシェル　機銃のパワーアップができる。4～5個とると1段階強くなる。最高10段階までで、6段階からは貫通弾になる。

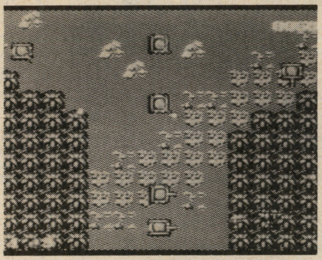
Sシェル　RF-4のスピードアップができる。5段階までスピードアップするが、3～4ぐらいがグー。

ナンバーシェル　最高2つまで支援機がつく(図を参照)。支援機は、敵弾もしくは敵に当たると消滅してしまうから注意。打つ弾の方向も番号によって2種類あるので覚えておこう(これらは1、2ボタンを同時に押すとかわるよ)。また、支援機がつくとファイナルボムの爆発範囲も広くなるぞ。

空中機雷　ナンバーシェルが入っているパワーキャリアには、たまにこいつが隠れているときがある。もちろんこいつは敵だ！



○の中の数字はシェルの番号。矢印は弾の方向。



こざかしい戦車部隊に囲まれてしまった。もうＦＢ(ファイナルボム)しかない！

★★

攻略のアドバイス

ゲームを始めると、その面のボスの絵がまず映る。これが、ターゲット(破壊目標)だ。ここらへんはソニックブームと似ている。RF―4は、この敵・巨大秘密兵器を破壊するため、全5面を闘い抜くのだ(じつは2周目もあったりする……)！

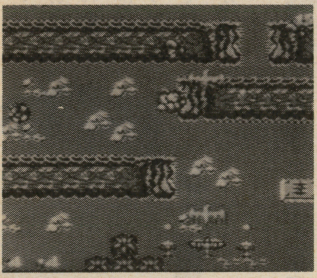
ここで少しアドバイスを。

1面　ターゲットは大型戦艦。途中の大型Uボートがなかなか手強(ごわ)い。ＦＢ(ファイナルボム)を使うのも手だけど、1個ぐらいは、ボスのために残しておこう。ボスは、スクロールが止まったところで砲台をすべて壊(こわ)せばよい。

2面　ターゲットは巨大戦車。地上物がものスゴくカタイので注意しよう。後半の火山は画面に出現してから3回噴火するのを覚えておくこと。ボスは、1回倒(たお)しても中に豆タンクが入っているので油断禁物。

3面　ターゲットは巨大戦闘機。ノーミスでくれば問題ないが、立ち直りとなると少々キツい。ボスは後ろから出てくるぞ！

4面　ターゲットは巨大爆撃機。自機がいても、かまわず後から突っ込んで来る敵がいるのでパターンを覚えよう。ボスは、倒した後もコクピットだけで攻撃してくる。



最強の機銃だ。ここまでくれば敵弾も消せる！

★★

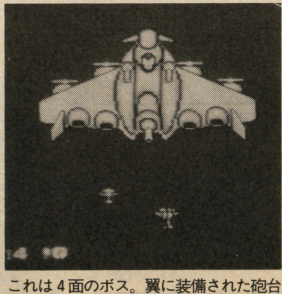
指をいたわろう

はっきりいって、この「ボンバーレイド」、連射が命のゲームなんで、ゼヒ、ラピッドがほしい！

ソニックブームは忘れて別のゲームって考えると、なかなかおもしろいので、ユーザーはチェックを入れておいてちょーだい。

それにしても、メガドライブでこういうゲームが出ないかなー。ねー、皆さんそう思いません。

(文／トリー谷)



これは4面のボス。翼に装備された砲台が、弾をバラまく！

今月のお店

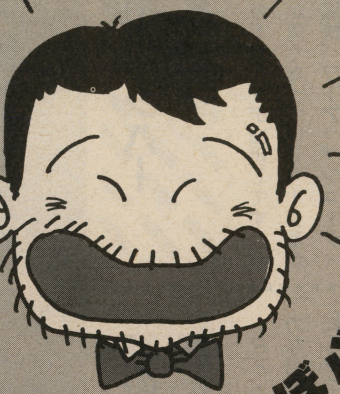
池袋ロサ会館内

WE'LL TALK TAITO

場所：豊島区西池袋1-37　ロサ会館

第1回

グルマン樋口のゲーせんとグルメくいしんぼバンザイ天国



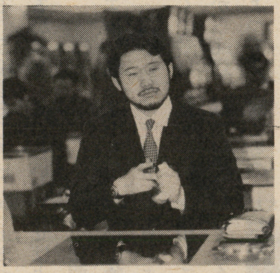
様々な素材（ジャンル）、料理人の腕（プログラミング）、味（ゲームシステム）、盛りつけ（画面構成）と想定すれば、ゲームは料理だといえるだろう。そこで編集部きっての美食・飽食ライター、グルマン樋口が、隠れたお店を紹介する新コーナーだ！

街に一体化した店

池袋は、無国籍都市香港のような町。近代的な超高層ビルや電鉄系の大デパートが建っているかと思えば、古い西洋風な面影をいまに残した立教大学、飲食店に目を向ければ中華料理、焼肉屋とごった煮だ。渋谷は東急、西武のデパート戦争の末、街のイメージがどんどんハイセンスになってきた。しかし池袋は西武、東武系ファッションビルなどが立っても、しっかりと池袋という街に染まってしまう。

そんな池袋西口のロサ会館内のゲームセンターWE'LLTALKに今回はおじゃましてみた。1つの建物の中に映画館、食品街、ゲームセンターといった、この街を象徴するような店。まさに池袋だ。

一歩店に足を入れて気づくのは、コインゲーム、ピンボール、テーブル、大型きょう体とそれぞれのジャンル別にコンパクトに分けられていること。その日のプレイしたい気分に合わせてゲームを選べるのは、まるで中華風バイキングだ。また壁に貼ってある、店員さんが書いたらしきポスターがその店のおススメやコースを紹介してくれるのもうれしい。ネタは、新鮮なものが多く、流行ものはしっかり押さえられている。なかでもコインゲームの充実は、ほかではなかなか見れない。



きびしく素材を吟味するためには、まず心がまえから……。

新鮮な素材に満足

さて今日は、池袋の街のイメージにちなんで中華風にゲームをいただいてみたい。

最初に前菜として選んだのが歯ごたえとサッパリした後味の海月といった感じの「ワースタ」。こういう素朴な料理にこそ、料理人の腕が問われるといえよう。

こまかい気づかいがうれしい。店名入りおしぼり

続いては、ゲームの王道・ピンボールの「バンザイ・ラン」をもらう。細かいフィーチャーといい、伝統にあぐらをかいていない。流石はウィリアムス。ゲームをプレイすればするほど味が出てくるのがピンボール。フカヒレといってもいいだろう。

主菜はこいつを選んでみた。「中華大仙」。これこそ強烈な中華のなかの中華！コインを投入したとたんに広がってくる鮮烈な芳香は、私の食指を刺激するに十分。とにかく反射神経を極限まで使わせるこのゲームは、よい材料を使った○○○といったところか。どこにでもある料理だけに、盛りつけといい材料といいしっかりと手が加えてあるのもよとしたい。

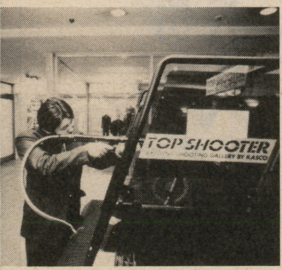
まったりとした主菜を満喫したところでデザートの杏仁豆腐「TOP SHOOTER」にチャレンジ。こってりとしたゲームの後は、ただ標的を打っただけ、単純明快。

今回の献立は、締めて500円、時間は1時間といったところ。ロサ会館は初心者〜上級者までだれでも気軽にいけるゲームセンターだ。

今月のう・ん・ち・く

麻雀ゲーム、どこのゲームセンターに行っても必ずひっそりと角の方にある。昔は麻雀ゲームというと、ただ麻雀をして和がればクレジットの追加といった単純なものだったわけだ。しかも麻雀ゲームというのは、時間つぶしのイメージが強いものだった。それが女の子のグラフィックや音声合成、挙げ句のはては実写の取り込みといったものまで出てきたとき、事情は一変した。可愛い女の子と麻雀をするといったものが受けて、少年達まで脱がせるのに必死になっていた（実写画面のモデルは、お偉いさんのお好みで選ばれているらしい）。

このごろの麻雀ゲームは、ゲーム自体がシッカリとしたストーリーとシステムを持っているのが特徴。時間つぶしからゲームジャンルとしての独立へと発展しつつある。これからの麻雀ゲームに期待したいものだ。



とにかくスキッとするTOP SHOOTER。

コインゲームの多さも見のがせない要素の1つだ。

客層	立教大学と映画館があるためか学生が多い。
ネタ	ゲームの傾向としては、比較的新しめのゲーム構成が多い。
レイアウト	店内は、各ゲームタイプ別に配置してあり、プレイヤーに自由度がある。
バランス	ジャンル別でいくと、コインゲームとテーブルゲームのシューティングが多い。
内装	入口が数カ所に設けられていて、たいへん入りやすい。
サービス	店員さんのサービスは、いい。さらにおしぼりがあるのも見逃せない。
総合	★★★★　（5段階評価）

読者参加
RPG
ムーンダンサー
第二部

妖精王の帰還

シムルグント王族記外伝

文／堀 蔵人 イラスト／森川珠衣

ウェイ・アヴンを倒した後も、アルス・マグナの地には、いまだ不穏な空気が漂よっていた——。戦友ゴーサァルとともに旅をするアスライルたちに賞金稼ぎの魔手が、迫る。

ウェイ・アヴン亡き後——

さあて、では話の続きを始めようかな。この間は、どこまで話したかな？　そうそう、アスライルがウェイ・アヴンを倒してキュラオンの体を取り戻すために、マグナティアのアシュクティア・セガイン、ルーン・アのところに行くまでだったな。今日はそこからだ。

2人は長年魔道師によって縛りつけられていたウシュトク・ルハイを陽気な戦友ゴーサァルとともに出た。彼らにしてみれば、やっと宿敵を倒して安堵したところだったはず。

しかし、運命はまだ彼らに安らぎを与えてはくれなかった。「ウェイ・アヴン死す」の報は野火のごとくにパルシファルを駆けぬけ、やがて近隣の領地にそして王国に伝わっていった。民衆の喜びはそれはそれは、大きなものだったと聞いている。しかし、喜びが大きいのと同時に今までの憎しみも一気に吹き出したのだよ。

人々は憎むべき魔道師の戦士である「猟犬」を血祭りにあげろといきり立ち始める。まぁ、そう言われても文句の言えないゴロツキどもも多かったのは確かだったとも。だが、猟犬すべてがそうではないことは今までの話でわかっているだろう？　だが、この経緯のわからぬ民には、皆同じに見えたらしい。それにアスライルは「ムーン・ダンサー」として最も恐れられた男だったのだからなぁ、またしても、いざこざがもち上がったわけだ。パルシファルの民は、何とかかつての恨みを晴らしたいと思ったんだが、しょせん彼らにはそんな力はありゃせん。そこで一同知恵を絞った。そして出た案が「猟犬狩り」だったというわけなんだが……。

ん、何だね？　誰が狩人になったのかって？　体をもたぬ戦士相手にただで請け負うヤツはそうはいないだろう？　民衆はありったけの金を集めて賞金稼ぎを雇ったのさ。こういう輩は耳が早い。パルシファルで魔道師が死んだと聞くとどこからともなく集まってきたのさ。彼らは、金に意地汚いが、魔道師もそこそこ知っているし腕も立つ。それに流れ者の彼らが猟犬に返り討ちにあったとしても、金に目がくらんだ者に心を痛めることもないしな。こうして「猟犬狩り」は始まった。アスライルか？　やられは、せんか

ったよ。「ヴェイ・アヴンの猟犬」随一の男が賞金稼ぎごときにやられるわけがない。だが、他の何人もの猟犬が闇に葬られた。

そしてな、血が呼んだのか、ついに賞金稼ぎ仲間の間でも名高いトーラス・ヴァンコが現れたんだよ。今までどんな獲物もしとめそこねたことのない男。素顔も素性も誰も知らない一匹狼。どこの誰がこの男に金を払ったのかは知らん。だが彼は確実に猟犬を葬りはじめた。時計のように正確に。そぉら、ここから後が早く聞きたくてウズウズしておるだろう？　わかったわかった。それではアスライルたちが仲間の猟犬である「白狼」ヴォガル・アティアと出会い、ヴァンコのことを知るまでの話をしてやろう。

荒廃の地で…

――ひどいものだ、これに俺が手を貸していたと思うと胸が痛む――

まだ生々しく戦いの傷跡を残す町をキュラオンがアスライルの目を通して見つめながらつぶやいていた。

「……」

アスライルは無言のままあたりを見回す。たしかに町は荒廃していた。家々は焼けるか打ち壊されているものがほとんどである。死臭も漂っている。人々の顔に恐怖はすでになかったが、途方にくれた表情は隠せない。思い返すだに嫌な記憶を呼び覚ます光景。

「このへんは第3部隊の若僧どもが手ぇ出したところじゃなかったか？」

アスライルの担ぐズタ袋の中でゴーサァルが言った。

「シッ！　声が高い竜鬼」

アスライルの低い声がたしなめた。

「すまねえ、こりゃ性分なんでなァ」

あまり悪びれた様子もない。アスライルは肩をすくめ、キュラオンは小さく笑う。

嫌になるような荒れた町並みをいくつも通りすぎ、彼らはやっとパルシファルの領地のはずれまでやって来た。ウシュトク・ルハイを出てから5日近くたった夕方である。シムルグントの管轄下にある王道が一本、ゆるやかにうねる丘陵地帯の中に続いていた。

「ここからは、今まで以上に用心せねばならん。俺たちが猟犬であることは何者にも悟られてはならんからな。竜鬼、鎧を見られるな。お前の図体と様子を見ればすぐにそれと知れてしまう。俺たちは戦いに行くのではない、人に会いに行くのだということ、しっかりと覚えておけよ」

アスライルは厳しい口調でズタ袋の中のゴーサァルに言った。

「おうとも、わかってるって」

大きな声で返事が返ってきた。この男まるでわかっていない。

――アスライル、だいじょうぶさ。やつだって自分のことぐらい自分で始末は、つけられるよ――

キュラオンが同情しながら言った。するとアスライルは黙って竜鬼の入っているズタ袋を右手で肩の高さまで持ち上げてそのまま手を放した。

むろん袋は勢いよく地面に叩きつけられた。

「ってェ！　何しやがるんだ」

ゴーサァルのどなり声がする。アスライルは、ニヤリと笑うとこう言った。

「少し外での立ち居振舞いを学べ。今のままでは文字通りお前は〝お荷物〟。俺たちは先にセルデインブラッツ領に向かっている。そこで落ち合うまでに貴族になっていろとはいわん。だが場所を考えてしゃべれるようになっていろ」

アスライルは、長い外衣をしっかりと体に巻き付けるようにして鎧をすっぽりと覆い隠すと、そのまますたすたと王道を行ってしまう。

「お、おい！　ちょっと待ってくれよ。俺ぁまだ動けねぇんだぜ。こんなところで置いてっちまうってのはあんまりじゃねぇか。後生だよアスライル、いっしょに連れてってくれよ」

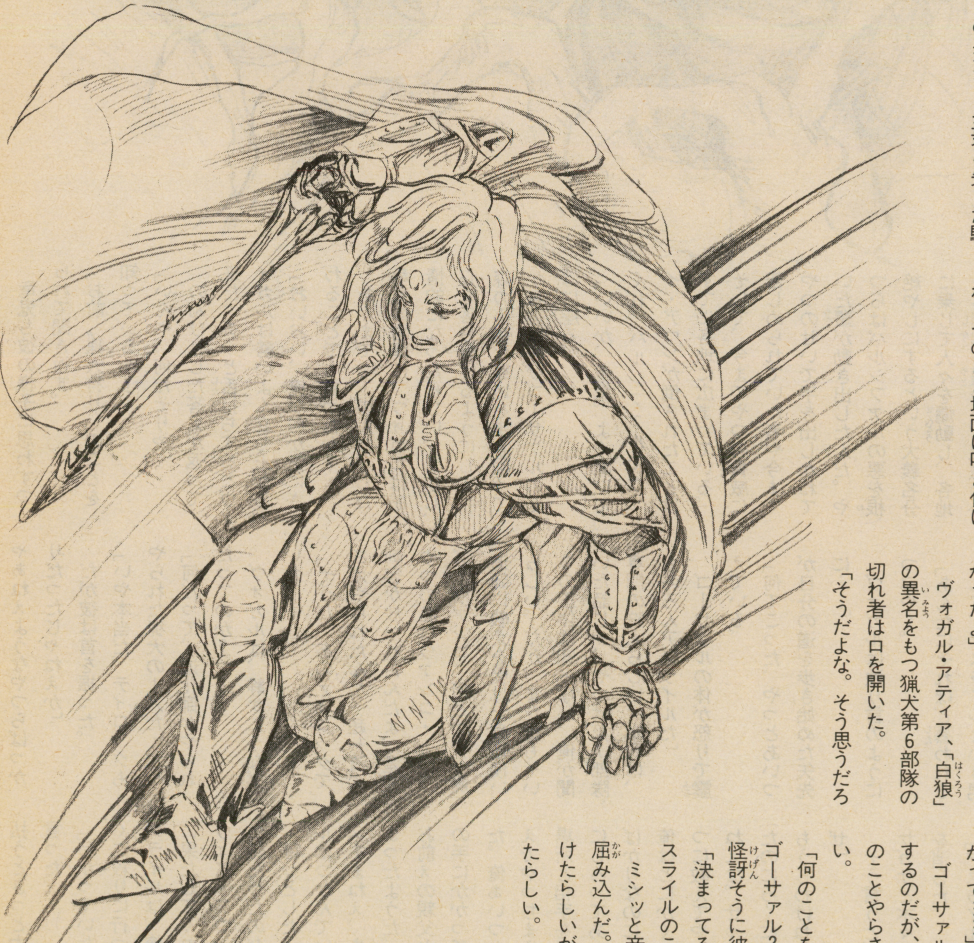
さっさと行ってしまうアスライルにキュラオンが言う。
―アスライル、連れて行ってやれよ。何といったって、あいつはお前を慕ってついて来たんだ―
しかし、アスライルは振り返りもせずに急ぎ足で道を急ぐばかり。
―アスライル！―
キュラオンが、むっとした調子で今一度彼の名を呼んだ。
「キュラオン、教わったことはすぐに忘れる。だが自分の体で覚えたことは、なかなか忘れんものだ。あいつも自分のことは自分でせねばならん。外で何が自分にとって最も危険かは自分で学ばねばならんのさ。こう言ってもお前には、わかりにくいかもしれん。そうだな……これが俺なりの〝友情表現〟なのだと言えばわかるか？」
―お前というやつは……―
「まるで鉄のように冷たくて強情か？」
そう言って彼は、ちらりとゴーサァルを振り返った。
「学べ竜鬼。生身の人間でない者が生きていくための方法を」
闇が、少しずつ色を濃くし始めていた。

猟犬狩り

木々がざわめく。深い闇の中で何かがかすめる。
―２人……―
闇の中で、血のように紅い光がちらりと光る。漆黒の鎧をつけた男は、彼をつけ狙う正体不明の２人をここまで誘い込んでいた。
―狩人め、こんなところまでついて来る。一体どこまで行けば、あきらめるのだ―
猟犬らしき男は嘆息した。
―お前らごときにそうやすやすとやられはしないのに、なぜそれがわからぬのか―
男は、のろのろと腰の剣に手をかけた。
―降りかかる火の粉は振り払わねばならん。悪く思うなよ―
男たちは２人の潜んでいる繁みまで、たった１回の跳躍で踊り出た。
「うっ！」
猟犬の狩人、いや賞金稼ぎたちは声を出す暇もなく白刃の下に息絶えた。もとは、この男たちも主君を失った騎士や魔法を聞きかじったあぶれ者の貴族の次男坊などであったはず。そう思ってみれば、彼らも不幸な人生を送ってきたのだ。男は、そう思いながら剣を鞘におさめた。しかし、気を抜いていたそのとき、彼は何者かが背後に立っていることに気づいた。
―しまった！―
男は一瞬の動きで飛びのこうと跳躍した。しかし、彼の足は何者かにしっかとつかまれ、そのまま地面に叩き付けられた。
―こんなところでやられるのか―
男は、敵に哀れみをかけた自分の心の隙を呪った。しかし、そのときだった、足をつかんだ相手が口を開いたのは。
「お前ぇ、ヴォガルじゃねぇか？　そうだヴォガルだ。すまねぇことしちまったな。俺だよ、ゴーサァルだ。久し振りだな」
闇からぬっと現れたのは、アスライルにおいてきぼりをくわされたゴーサァルだったのである。

トーラス・ヴァンコ

「まさか、こんなところであんたに会うとは思いもよらなかったよ」
ヴォガル・アティア、「白狼」の異名をもつ猟犬第６部隊の切れ者は口を開いた。
「そうだよな。そう思うだろう？　こんな何もねぇところで置いてけぼりをくらわしやがって……」
ゴーサァルはしきりに強調するのだが、ヴォガルには何のことやらさっぱりわからない。
「何のことを言っているんだゴーサァル？」
怪訝そうに彼は問い返した。
「決まってるじゃねぇか、アスライルのことだよ」
ミシッと音を立てて巨体が屈み込んだ。枯れた木に腰掛けたらしいが重みに耐えかねたらしい。



「ムーン・ダンサー……」
ヴォガルの顔が歪む。彼は、かつて一度アスライルを見ていた。戦場に舞うかつての彼は狂気の主であった。そのときの記憶が生々しく甦ったのである。するとゴーサァルはふんと鼻を鳴らして不満げに顎を突き出してこう言った。
「その呼び方は好かねぇな。あいつは鉄みてぇなところはあるが、化物んじゃねぇ。ただ少し理屈っぽくしか生きられねぇのさ」

「それはどういうことなんだ？　彼は完全に正気に戻ったのか？　魔道師を倒したことによって」
ヴォガルの目が疑わしげに竜鬼の顔を見上げる。
「おうとも。あいつは、もともと義に厚い男なのさ。誰よりもキュラオンに恩義を感じているのさ。だからこそ、あいつは旅に出た。ルオンを目指して。なのに俺をこんなところに置いてっちまって」
大男のゴーサァルがため息をつくところは何だかひどく滑稽にみえて、ヴォガルは忍び笑いをもらした。しかしすぐに真顔になると竜鬼をじっと見すえた。
「ゴーサァル、今アスライルがルオンに向かっていると言ったか？」
ゴーサァルは片目だけ彼に向けてこくりとうなずいた。
「まずいな……」
神経質そうに白狼の右手が剣の柄に走る。
「何だ？」
竜鬼も彼の様子に思わずつられて聞き返す。
「お前〝猟犬狩り〟のことを知っているか？」
「いんや、何だそりゃ」
のんびりした答えが返って来た。チッと舌打ちするとヴォガルは勢いよく立ち上がる。
「おいおい、俺が何か気にさわることでも言ったか？」
あくまでも、のんびりした竜鬼の言葉に、ヴォガルは感情的になったらしい。しかし、心を落ち着けるようにして、森の小さな草地を歩き回ってから彼は再びゴーサァルのそばに座る。
「いいか、竜鬼。よく聞いてくれ。パルシファルでウェイ・アヴンが倒されたことはすでに各地に広まっている。そして、今までやつの脅威に苦しめられていた者や今までやつのせいで手を出しかねていた輩が動き出したんだ。やつらはパルシファルの悪を根絶やしにするという大義名分に乗じて人々を煽動し、各地から刺客を雇った。魔法の心得もあり、腕の立つ〝狩人〟をな。すでに俺たちの仲間の何人かがやつらの手にかかって死んでいる。今俺が、始末したのもそんなやつらの一部だ」
きょとんとした顔でゴーサァルはヴォガルの顔を見ていた。
「俺たちを殺しに来たって？　馬鹿馬鹿しい。そんな、やわなやつは猟犬にはいなかったぜ。どっちかといやぁ人間じゃぁねぇようなやつらばっかりだったじゃねぇか」
だが彼は首を振った。
「いや本当だ。ティロックもやられた猟犬の一人だ」
「何だって、道化師がやられたってのか？」
ヴォガルは、静かにうなずいた。
「そうだ、あのティロックでさえやられたんだ。超一流の刺客が放たれたんだよ、竜鬼。やつの名はヴァンコ・トーラズ・ヴァンコ。何とかいう魔道師に教えを受けた剣術使いらしい。だが、まだ誰もそいつの正体は知らない。俺が聞いた話じゃ、やつは第7部隊専門の狩人らしい。本命は、もちろんアスライルだ」
ゴーサァルの体が怒りで震えている。
「何てこった。やっとあいつが自分の道を歩き始めた矢先に……」
ヴォガルは独り言のようにつぶやく。
「あんたにそれほど慕われるなんて、アスライルという男ただ強いばかりの戦士ではないらしい。ならば、なおさら急がねばならない。彼は、ヴァンコのことを何も知らないはず。もし不意打ちに遭ったら彼とて無傷でいられるかどうかわからん」
竜鬼は、勢いよく立ち上がるとヴォガルの肩を荒々しくつかんで揺ぶった。
「そのヴァンコってやつぁどこにいるんだ？」
しかし、彼はその手を振り払うときっと大男をにらんで言った。
「わかっていたら、俺がとっくに殺りに行っていたさ。アスライルは、俺の宿願を代りに果たしてくれたんだからな。ウェイ・アヴンは、俺の両親の敵だったのだから」
はっとしたようにゴーサァルはつかんでいた手を離した。
「すまねぇ、またへまをしちまったようだ。そうだよな、お前ぇの親父とお袋は、やつの手にかかって死んだんだった。俺ぁいつも後先を考えねぇでやっちまう。これからは、場所と相手を考えて動くようにしろってあいつに言われたばかりなのによ。それじゃ、俺はとにかくこのことをあいつに教えてやらなくちゃならねぇな。せっかくここで会ったのにろくに話もできなくてもうしわけねぇけど俺ぁ行くぜ」
そう言うとゴーサァルはガサガサと木々をかきわけて姿を消した。
「アスライル、お前は不思議なやつだな」
ヴォガルはため息まじりにつぶやいた。そのとき、森の向こうから大声で彼の名を呼ぶ声がした。
「おおい、ヴォガル！　セルディンプラッツはどっちだ？」

妖精王の帰還設定資料集…①

今回の設定資料集は、新たにアスライルたちの旅に加わったヴォガル・アティアの設定とトラップシートを掲載します。主要キャラの行手を阻むトラップ、投稿をお待ちしています。

トラップ（罠）シート

二部では、主要キャラクターたちに対して読者の皆さんが味方をしたり敵になったりして参加することができるようになりました。今回のトラップ（罠）シートは、敵として主要キャラクターに罠を仕掛けるためのものです。物語をよりスリリングにするために皆さんもキャラクターたちに挑んでみてください。かんたんにシートの説明をしておきます。

●仕掛ける場所
ここには、シムルグントの簡略マップが載せてあります。この地図の中にあなたが罠を仕掛けたいと思う場所を選び、そこにⓉマークを入れてください。

●トラップのタイプ
ここには、トラップ(罠)の種類を入れてください。
①物…丸太を落としたり、川を氾濫させたり、触ると破裂する木の実を置いたりする場合はこの欄にチェックしてください。
②人…刺客を送ったり、キャラクターを惑わせる悪人を差し向けたり、盗賊を襲わせたりする場合はここにチェックしてください。
③魔法…魔法的な罠を仕掛ける場合は、ここにチェックしてください。
④生物…モンスターなどを罠として配置する場合は、ここにチェックしてください。

●トラップを仕掛ける対象キャラクター
ここの欄にある主要キャラクターのうち、どの人物にトラップを仕掛けるのかチェックしてください。

●効果内容・効果時間など
そのトラップがどんな効果をキャラクターに与えるのか、また魔法や物を使ったトラップの場合どれぐらいの間その効果が続くのかをここに記入してください。

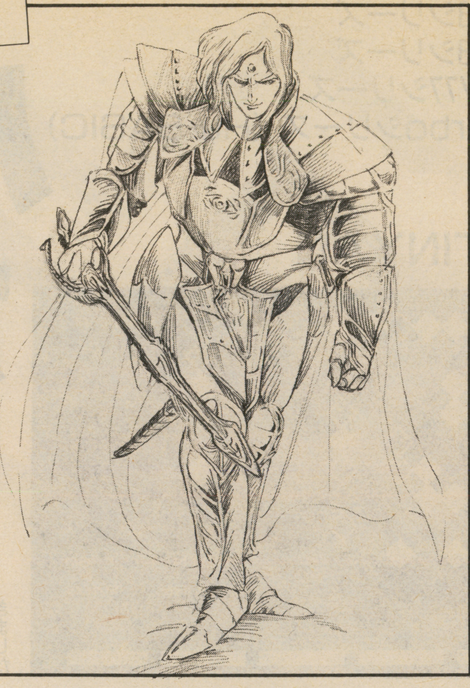
●その他
ここには、トラップの形やどんなふうに仕掛けるのかなど自由に記入してください。

第二部登場新キャラ

●キャラクター名

ヴォガル・アティア

ウェイ・アヴンの猟犬第６部隊の勇。魔法使いマシュテウヌを父にもち、母シャラァナは、女ながらに類い希な剣の使い手であった。ヴォガルは、家庭をかえりみぬ父を見て育ったため、母から剣の習練を積んで魔法に頼らず自分の力で身を立てる道を進んだ。しかし、アティアの家には代々多くの魔法に関わる優れた物が保存されており、やがてウェイ・アヴンがこれに目をつけ、彼の父マシュテウヌを葬った。やがて母もウェイ・アヴンと闘わねばならなくなり、魔法を使えぬ母は魔道師によってなぶり殺しにされ、ヴォガル自身も猟犬にされた。彼は今「猟犬狩り」から逃れながら、一体自分の行くべき道は何なのかを模索している。



妖精王の帰還 トラップシート

あなたの名前

Chart1　仕掛ける場所

Chart2　トラップのタイプ

①物		②人	
③魔法		④生物	

Chart3
トラップを仕掛ける対象キャラクター

	アルティミラ・クリスティア
	クウェンティナ
	リュア
	スコール・スタンサァ
	マジカ・シールズ
	ジーン・グライスィングヴァル
	イサート・セプナス
	ミューラァ・イースフォレス
	シヴァラ・アーゼリアン
	ミルア・アズシアラ
	アスライル
	キュラオン

Chart4
効果内容、効果時間など

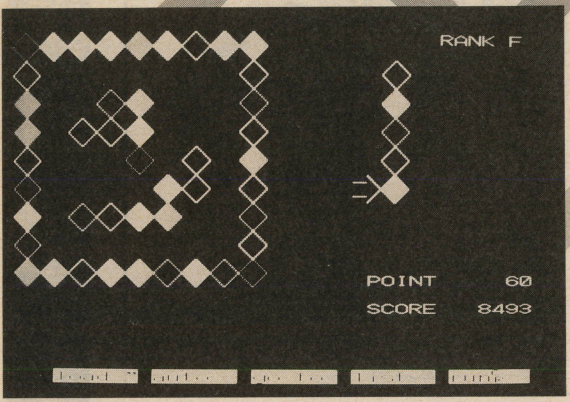
Chart5　その他

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turboシリーズ（Hu-BASIC）

第23回 ミスターみずっ子

バグ猫たいにゃん

by TINYAN



美食に慣れた現代人に捧げる、グルメ必読（?）のバグ猫たいにゃん！

また昔話なの

昔々あるところに、いぢわるじいさんといぢわるばあさんがおったそうな。2人はとても貧乏で、いつか隣の花咲かじいさんのように成功したいと思っておったそうな。そんなある日、おじいさんが山で芝刈りをしていると、大きな桃が転がってくるではありませんか。

「にゃーにゃーにゃー」

「にゃーと鳴く桃とはめずらしい。これでひと儲けしてやれ。しかし、それにしても大きい」

桃が目の前にくるまで、おじいさんは気がつかなかったのです。その桃の巨大さに。

「で、でかすぎるゥッ!!」

その300メートルはあろうかという桃は、逃げる間もなくおじいさんを押し潰し、そのままふもとの村に向かって転がっていきました。

ふもとの村を一瞬にして壊滅させてからも桃は転がり続け、ついには都にまで達し、都の大半を破壊したところでやっと止まりました。この事件は、後に応仁の乱と呼ばれるように……なるわけないでしょ。

さて一方、桃が止まったというのを聞いて人々が集ってくると、突然桃は2つに割れ、その中から人の言葉を話す1匹の猫が出てきました。桃から生まれたこの子猫は桃たいにゃんと名付けられ、なぜか大事に育てられました。

3匹の……

あれから数年、立派に成長した桃たいにゃんは、都の長官に呼ばれました。

「さて、桃たいにゃん。キミに仕事を与える。海の向こうの鬼が島に渡り、財宝を奪い返してくるのだ」

「やだよお、こわいもん」

と、桃たいにゃんが言うと長官は、1冊の本を取り出しながら言いました。

「今までお前を育ててきたのは、なんのためだと思う。破壊した建物が数千、桃に漬された人々への慰謝料、腐った桃の悪臭による公害への倍賞、それに……」

「じゃあ、借金を返させるためだけに、あたしを育てたっていうの」

長官の答えは一言、

「そう」

「わ、わかりましたよおだ。行けばいいんでしょ、行けば」

というワケで、桃たいにゃんは鬼が島に向かって出発しました。予算がないという理由で、お供はいません。しばらくの間さびしく歩いていると、どこからか犬、猿、きじがやってきました。

「桃たいにゃんさん、お腰につけたきびだんごをわけてくれるなら、お供します」

それを聞いた桃たいにゃんは、

「本当、うれしいにゃあ。特製きびだんごあげるね。ハイ、きじさん」

「ありがとう。私はきじのルーラといいます」

「次は犬さん」

「い、犬のTINYANだ。なんで主人公の私が犬なんだよ、まったく」

すると、

「キミなんか、まだいいほうだよ。このボクなんか猿だよ、猿。やってられないよね。この美少年のシュンが猿の役だなんて」

とかなんとかいいつつ、3匹（3人かな?）は、きびだんごに手を出した。

「お、おいしーい」

と、叫んだのは、猿の役のシュン。そしてさらに、

「こ、これは納豆。きびだんごの甘さと納豆のねばりが、みごとに調和しているよ。それに、このあふれんばかりの果汁。これはスイカだあ。すごい、ブラボー」

それを聞いていたきじのルーラと犬のTINYANは、手にもっていたきびだんごを元のところに置いて、1歩後ろに下がった。それに気づいた桃たいにゃんは、

「ちょっと待ってよ。このきびだんごは、酢醤油につけて食べるんだよ」

「きびだんごに酢醤油とは、な、なんという工夫だ。すごいぞー」

1人、猿役のシュンだけが感動している。そして2人に、

「どうして食べないのさ。こんなにおいしいのに」

「こんなもん、食えるかー」

犬のTINYANは帰ってしまいました。一方、きじのルーラは、桃たいにゃんが『どうして食べてくれにゃいの。せっかく作ったのにぃ』といった顔をしているので、

「じゃあ、ちょっとだけね」

と言って一口食べると、ばったりと倒れて口からあわを吹き、そのまま寝込んでしまいました。

そして、猿のシュンは食べ終わると、

「あー、おいしかった。じゃあね」

と言うとどこかに消えてしまい、結局桃たいにゃんは、1人で鬼が島に行かねばならなくなってしまいましたとさ。めでたし、めでたし。

出たな、いつものやつ

さて、鬼が島に着くと、何か様子が変です。鬼たちがしくしくと泣いています。

「にゃんで泣いてるの」

と、桃たいにゃんが聞くと、鬼たちは泣くのをやめて、説明してくれました。それによると、ある日この島にやってきた商人に鬼の王がだまされて、とんでもない契約をしてしまったとのこと。

「で、どんな契約をしたの」

と、尋ねると、

「我々鬼族は、赤鬼族、青鬼族、そのほかいろんな種族に分れています」

「うんうん」

「それで、新しく家を建てたとき、同じ種族の家がほかの種族の家をはさんだら、そのはさまれた家は商人のものになる、と

ミスターまずっ子

FM-7/77シリーズをお使いの方は、100行を以下のように変更してください　100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE,,,0

X1/turboシリーズをお使いの方は、100行を以下のように変更してください　100 DEFINT A-Z:WIDTH 40

各機種共通リスト

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,1
110 DIM D(40,25),D1(40,25),CH$(5,1),CL(14):FOR I=0 TO 14:READ CL(I):NEXT
120 FOR N=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:READ CH$(N,J):NEXT:NEXT
130 SC=5000:LV=0:P=1
140 PT=0:CT=0:KK=0:WD=7+(LV¥3)*2:CW=WD¥2+1:RR=11-(LV¥3)-(LV MOD 3):X=CW:Y=CW
150 FOR J=0 TO WD+1:FOR I=0 TO WD+1:D(I,J)=0:NEXT:NEXT
160 PRINT CHR$(12);:LOCATE 24,10:PRINT "ー＼":LOCATE 24,11:PRINT "ー／"
170 LOCATE 30,0:PRINT "RANK ";CHR$(8-LV+65)
180 FOR J=0 TO WD-1:FOR I=0 TO WD-1:IF I*J*(WD-1-I)*(WD-1-J)<>0 THEN 200
190 BL=INT(RND(1)*RR)+1:XX=I+1:YY=J+1:D(XX,YY)=BL:GOSUB 510:PT=PT+1
200 NEXT:NEXT
210 BL=INT(RND(1)*RR)+1:XX=CW:YY=CW:D(XX,YY)=BL:GOSUB 510:PT=PT+1:GOSUB 530
220 XX=14:YY=6:FOR I=1 TO 4:BL=D(XX,YY-1):D(XX,YY)=BL:GOSUB 510:YY=YY-1:NEXT
230 BL=INT(RND(1)*RR)+1:D(XX,YY)=BL:GOSUB 510:BL=D(XX,6)
240 IF KK<5 THEN KK=KK+1:GOTO 220
250 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 250
260 XX=X+1:YY=Y+1:GOSUB 510
270 IF A$=" " THEN 330
280 IF A$="8" THEN Y=(Y-1+WD) MOD WD
290 IF A$="2" THEN Y=(Y+1+WD) MOD WD
300 IF A$="4" THEN X=(X-1+WD) MOD WD
310 IF A$="6" THEN X=(X+1+WD) MOD WD
320 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "┌":LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT "┘";:GOTO 250
330 IF D(X+1,Y+1)<>0 THEN BEEP:GOTO 250
340 D(X+1,Y+1)=BL:XX=X+1:YY=Y+1:GOSUB 510:PT=PT+1:GOSUB 530
350 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1:IF I=0 AND J=0 THEN 420
360 GT=0:X1=X+1:Y1=Y+1
370 X1=X1+I:Y1=Y1+J:IF D(X1,Y1)=0 THEN 420
380 IF D(X1,Y1)<>BL THEN GT=GT+1:GOTO 370
390 IF GT=0 THEN 420
400 X1=X+1:Y1=Y+1:FOR K=1 TO GT:D(X1+K*I,Y1+K*J)=0
410 XX=X1+K*I:YY=Y1+K*J:P=P+1:GOSUB 530:GOSUB 510:PT=PT-1:NEXT
420 NEXT:NEXT
430 IF SC<=0 THEN 460
440 IF PT<WD*WD THEN 220
450 SC=SC+3000+P:GOSUB 530:LV=LV+1:IF LV<9 THEN 140
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 PRINT CHR$(12):IF SC>HS THEN LOCATE 10,19:PRINT "TOP!!!!":HS=SC
480 LOCATE 10,16:PRINT "HIGH- ";HS:LOCATE 10,17:PRINT "SCORE:";SC
490 LOCATE 5,21:PRINT "REPLAY [RETURN] KEY"
500 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 500 ELSE 130
510 C=D(XX,YY):COLOR CL(C):FOR J1=0 TO 1
520 LOCATE XX*2-2,YY*2+J1-2:PRINT CH$(C MOD 2,J1);:NEXT:COLOR 7:RETURN
530 BEEP 1:SC=SC-P:LOCATE 25,19:PRINT USING "SCORE ######";SC:BEEP 0
540 LOCATE 25,17:PRINT USING "POINT ######";P:RETURN
550 DATA 0,1,7,2,6,3,5,4,4,5,3,6,2,7,1
560 DATA "▲","▼","／＼","＼／"
```

いう契約です」

「そんにゃ契約、無視すればいいのにい」

「そうはいきません。我々は、誇り高き鬼族です。たとえ相手が悪人でも、約束は守ります。我々は、下劣な人間どもとは違うんです」

そう言った青鬼は、手を握り締め、目をうるませている。鬼の目にも涙……少し違う。

「相手が悪人でも約束をねえ、悪人……まさか、その商人の名はブラックT－NYANという んじゃあ……」

言い終わらないうちに、後ろから声がした。

「はっはっは、よく気がついたな、桃たいにゃん。で、どうやって鬼たちを助けるのかい。契約をやぶらずに」

負けじと桃たいにゃんも、言返す。

「契約にゃんかやぶらにゃくても、島中に家を建ててみせるわよ」

「おもしろい。もしそれができたら、おとなしく鬼が島からは引き下がってやろう。しかし、できなかったときはどうする」

「そ、そのときは……、この特製きびだんごを、全部あげてもいいわよ」

たいにゃんも、最近はずる賢くなったもんだ。

土地と家

ゲームの内容は、スコアがマイナスになる前に、すべての土地に家を建てるというものです。

ゲームをスタートさせると、画面左側に家が、◆や◇のいろいろな色で四角く表示されます。さらにその中心にもう1軒、家が建てられ、この状態からゲームは始まります。

右側には、これから建てるべき家が順に5つ表示されます。いちばん下が次に建てる家で、後は順に上に向かって2番目、3番目……と続きます。

使うキーは、⑧②④⑥とスペースキーで、⑧②④⑥で場所を選び、スペースキーで家を建てます。

ゲームのルールは、同じ形同じ色の家にはさまれた家は消えてしまうということと、すでに家のあるところには家は建てられないという、2点です。

家を1軒建てるごとに、スコアから“ポイント”と表示されている点数が引かれ、スコアがマイナスになるとゲームオーバーです。

ポイントは、最初は1点ですが、家をはさんで消していくごとに大きくなっていきます。スコアは5000点からスタートし、1面クリアするごとに3000点プラスされます。

面はランク1からランクAまで全部で9面あり、9面めをクリアできればゲーム終了です。

今世紀最大の悩み

「ねえT－NYAN、何を悩んでいるのお」

「私の命も、今日限りだからな」

「どうしてにゃの」

「明日からの炊事当番、シュンなんだ」

第18回
メガパワー爆発！ 1Mソフト特集

題材　アレクのミラクルワールド／ダブルターゲット（セガ　マークⅢ）

去年の今ごろも、同じような感じだった。そう。去年はPCエンジンだったんだ……。文化祭で忙しい、この時期に、大きなデパートをハシゴしたっけ。PCエンジンはソフトといっしょに買ったけど、メガドライブは本体のみ。でも、今回そういう人が多いみたいだね。

さて、メガドラ話はおいといて、多数の読者の〝ゲームの思い出〟でマークⅢの黄金期といわれた1M時代のソフトをとりあげてみたい。

文・構成／TAKE ON！
ILLUST／Y・HASEGAWA

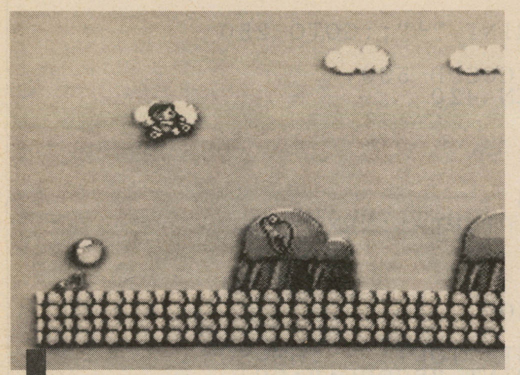
不滅の名作〝ミラクルワールド〟

マークⅢでアレックスシリーズは3本出てるけど、やはり一作目の〝アレックのミラクルワールド〟にかなうものはないだろう。

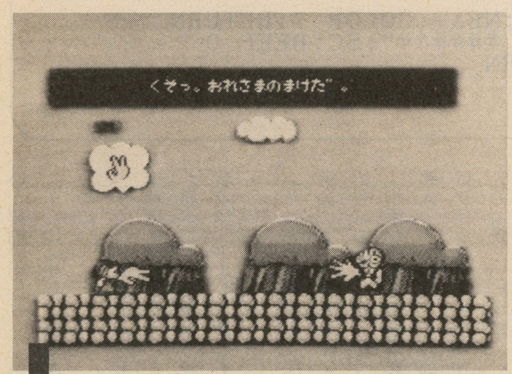
ま、そんなことはBEEPじゃさんざんいわれているか。豊富なステージ、謎をよぶストーリー展開、絶妙のゲームバランス（こんな要素は、いいゲームにはあって当然なのだが）にも増して、ボクが推したいのは、このゲームにはそれ以上の何かが感じられるからなんだ。

一つはこのゲーム、開発者の意図がかなりストレートに出ている感じがする。幼児番組を参考にしたというBGM、全部ひらがなのメッセージ。そして、じゃんけん。〝低年齢層にも楽しんでもらおう〟という熱意が感じられるのだ。

それから、続編を期待させるエンディングも一画面なのになぜか感動したなぁ。メガドラの続編〝アレックの天空魔城〟をやる前に、もう一回やってみてはいかがかな。



スコバコサイクルやプチコプター、ボートなど、乗り物も充実。でもイロモノという感じはしないんだなあ。作品世界にマッチしてるというか、完成度が高いというか。



敵とジャンケンで勝負するというシステムも話題をよんだ。敵キャラもいかにも〝ジャンケン〟しているので、全然違和感がないんだよね。敵のジャンケンパターンは毎回同じなので楽勝だ。！

BGMに合せて1コマずつ出てくるタイトル画面。作品の枠をよく表現していると思う。当時マークⅢを買い立てのボクはやけに感動したおぼえがあるけど、読者のみんなはどうだったかな。

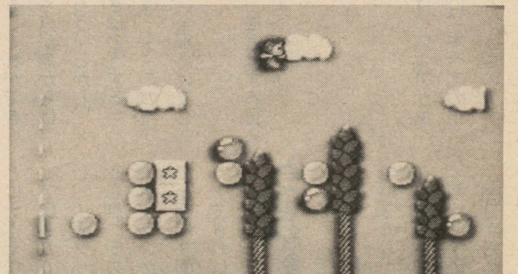
巨大キャラ爆発！〝ダブルターゲット〟

〝ダブルターゲット〟は何がいいかって、やはりエンディングにつきる。これを見たらみんなもやりたくなるんじゃないかな。

一画面なんだけど、巨大キャラのマリちゃんが歩く歩く！　2P同時でやるとエドガーも歩く！　これが、2年前のゲームだとは思えないすごさ。

穴に落ちて死にまくってた苦労が全部吹き飛んでしまうぞ。このあっさりとしたエンディングもBGMとの相乗効果で、とても余韻が残るんだよね。

一回20分くらいで終るから、ひまなときに遊べるし、これはお得！　というソフトだ。



ジャンプの操作性がいいのでアクションゲームとしてのおもしろさはピカー。しかも縦スクロール面もあったりしてあきさせないぞ。でもパンチによる攻撃方法は慣れが必要だ。

〝ダブル――〟に関しては意見が分かれているけど〝ミラクル――〟は〝北斗の拳〟や〝ファンタジーゾーン〟と合せて1M時代の初期の名作だといわれる。

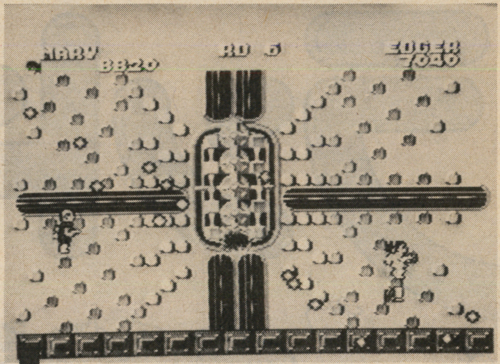
興味深いことに〝それからセガのソフトが、つまらなくなった〟という意見がかなり多く見うけられた。これは、ボクの推測だけど、2Mや4Mというのは、開発がかなり無理をしているのではないだろうか？

容量が倍、4倍になるということはフツーに考えても手間がそれだけかかることになるし、おそらくはゲームバランスや細部の調整を考えただけでもそれ以上の苦労があるはずだ。

メガドライブのソフトは4Mが標準という話だし、ラインナップがそろったらできればセガにはゆっくりと腰をすえてメガ

●はみ出し徳俵　獣王記やりてぇよぉ――！　ラウンド5の黒色バッタは一瞬とても喜んでしまった。（新潟県　金田直人）／12月号のレビューのことだね。あのネタは一部でえらくうけました。

6面しかないがかなりクセありなのでとっつきづらい。苦手な人はラウンドセレクトでやってみるのもいいかも。タイトル画面で1コンと2コンの左上を押しながらポーズボタンを12回押してごらん。



最後の大ボスは手強い相手だ。いくらジェットエンジンが使い放題でも弾5発は多い！　弾と弾の切れ目を斜めに動いて大きくかわすといいぞ。そして下から1個ずつつぶしていこう。

ソフトを作ってほしい（あとは他社参入におまかせ）。

以上、個人的な感想だったけど、読者のみなさんはどう思うだろうか。

【〝私が愛したクソゲー〟BMXトライアル】

テーマ募集(ぼしゅう)もかなりたまってきたので今月は〝私が愛したクソゲー〟を1通紹介しよう。

兵庫県の藤井章旨君からのお便りだ。ソフトは〝BMXトライアル byアレックスキッド〟だよ。

MSXユーザーだった彼はセガの〝FZ(ファンタジーゾーン)、スペハリ、ミラクルワールド、北斗の拳……〟というラインナップに魅かれてマークIIIをFZIIとBMXといっしょに買ったという。

そして、彼はFZII以上にBMXに感動したらしいのだ。では手紙の一部を紹介しよう。

（前略）BMXトライアルはおもしろく、あきのこないゲームだと思うのにBEEPやほとんどのセガユーザーのなかでは評判悪い。なぜかわかりませんが、僕が、BMXトライアルをこのように高く評価するようになったのめりこみ方（?）を紹介したいと思います。

1、まずパドルの操作にハマル
2、ガムシャラにやる
3、ラダクシャンで城がみつからず悩む
4、城をみつけて興奮する
5、クリア！
6、タイムを競う（最高は6秒）
7、ウルテクをみつける
8、3分でクリアできてしまうようになったので勉強の合い間などの軽い気分転換になる

僕は、うまくのめりこんだのかもしれません。今でも1日1プレイ大体やっています。

アレクのかわいいしぐさ、陽気(ようき)なBGMなど、プレイヤーを魅きつけるなにかが、〝FZ、スペハリ、ミラクル――〟と同じようにあったと思います。

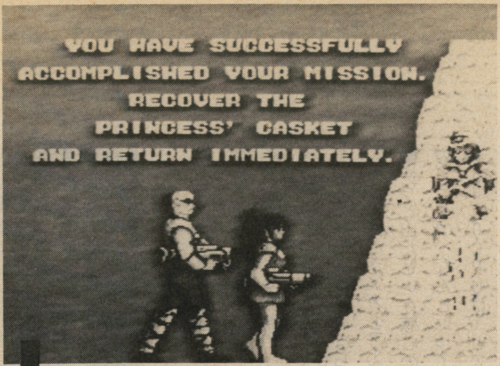
最後に2～3カ月お金を貯めないとソフトを買えない僕にとってBMXトライアルは神のような（Ⓣ大ゲサな表現だ）1本でした。

1日の生活の一部になってしまったこのゲーム。僕だけはセガのベストゲームだと信じていきたいと思います。

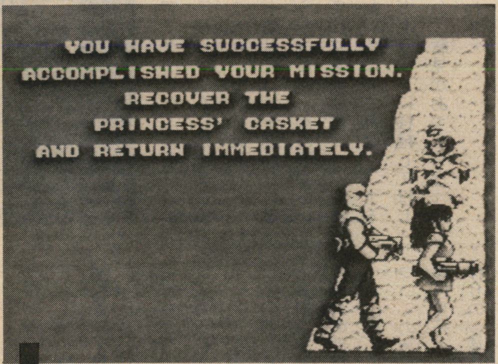
こういう意見をもつ読者もいるのだ。びっくりする人もいるかもしれないけど、誰でも1本くらい〝誰が、なんといおうとこれはおもしろい！〟というソフトがあるんじゃないかな。

個人的な意見のようでも、全国的に見れば、きっと同じような体験をもってる人がいるはず。意外な共通点が見つかるかもね。

ゲームのハマリの問題とあわせてクソゲー話については、まだ言いたいことがあるけど今月はこのへんで。



エンディングはセガお得意の1画面。でも、これほど見る者を圧倒したものはなかったのでは？　これだけの巨大キャラが歩いていたのだから。これは見ないテはないぞ。



ひつぎを閉めて立ち去る2人。これでシンシア姫の眠りをさまたげる者はだれもいない……。なんだかわけがわからないけど、余韻(よいん)の残るエンディングだ。

【お便り待ってます！】

いよいよ、募集したテーマを発表していくぞ。

来月は〝歌詞つきゲーム〟、そのつぎは〝バンダイ特集〟をやる予定だ。何かとりあげてほしいネタとかソフトがあったら今からでも遅くないから当コーナーあてに送ってください。

★横流しプレゼント当選発表！

たくさんの応募どうもありがとう。ちなみにあて名の〝金吾〟というのは〝四条金吾〟という鎌倉時代のすごい武士のことだったんだけど。

A賞　アレスタMSX2
京都府・北村真人／東京都・今井長徳／福井県・吉岡昌徳

B賞　アレスタポスター
神奈川県・山本智之／愛知県・丸山正二郎／東京都・中山外／千葉県・鶴岡裕一／奈良県・吉村和雄

C賞　アレスタテレカ
兵庫県・近藤哲也／神奈川県・高野照久／石川県・松野外明

D賞　花カルタット
兵庫県・村井慶太郎／大阪府・吉田実／東京都・仁和克憲／兵庫県・谷恒伸治
（全員当たりだ）

E賞　ミリア設定資料
徳島県・王藤章博

横流しプレゼントが好評だったので今月もポスター（アレスタ）5枚、追加であげちゃおう。

当コーナーの感想、住所、名前、電話番号を書いて、〝自分のドヒョー・足下を堀れ、そこに泉あり〟係まで。1月8日消印有効だよ。

●おわび

先月号（12月号）のファイルビープ／午前零時のネットワーカーで紹介した「FAS TEST LAP」は、このソフトの作者数藤義明氏に無断で誌面に掲載したものです。

数藤氏ならびに関係者の方方に、多大なるご迷惑をおかけしたことを、ここに深くおわびいたします。

また、この件に関し当方の対応が不適切で、数藤氏に誠意のある応対ができなかったことも、あわせておわびいたします。

今後このようなことのないよう、編集部一同取材に関しては細心の注意を払い、とりわけ著作権に関しては、事実を必ず確認していく所存です。

日本ソフトバンクBEEP
編集部。

ムーンサンダーが第2部に入っておもしろそうに思った。（山口県・松浦将之）／ムーンダンサーは第1部のこと。第2部は〝妖精王の帰還〟って言うんだよ。それにしてもムーンサンダーって強そう！

BEEP 1月号
ドヒョー
横流しプレゼント
応募券

何か言いたかった

発売はされたが手には入らぬ**メガドライブ**。期待と不安が入り混じり悲喜こもごもの意見と感想がドッと寄せられているけど、きっとみんなの手に入るから〝買えぬなら買えるまで待とうメガドライブ〟。

●やっと出たという感じのメガドライブ。なんといっても68000CPUは、とても魅力的ですよね。セガさんがこれだけのハードを作ってくれたのだから、他のメーカーさんも**参入**して、ユーザーを悲しませないソフト作りをしてください!!

（千葉県・小宮由紀夫）

○ソフトへの他社参入を願う意見は他にも多数あり。今のところ確定情報はないけど、来年のはじめくらいには何かわかるかも。そしたらすぐに特集組むから安心してくれ。

●メガドラを発売した今、マークⅢにゲームのスタイルを変えて**移植**したものを、今度はアーケードそのままのスタイルで移植してくれませんか。マークⅢでは無理だった完全な移植に期待します。

パソコンからの移植は、イースやスーパー大戦略などに終わらず、どんどんやってほしい。イースはⅡも発売してほしいし、大戦略とかわいそう物語なども移植してほしい。

（広島県・AI・仁義）

○アーケードゲームをそのままテレビゲームに移植できるところが、セガの強みだ。ソフトの発売は若干遅れているようだけど、来年の春ぐらいまでにはある程度でそろいそうだ。他にもどんなソフトをメガドライブに移植してほしいか、意見があったら送ってくれ!

●メガドライブが出て、いい機会なのでいいたかったことをいう。あまり簡単に新機種を出すのは考えものだ。旧ユーザーのなかにはあり金はたいてやっと買えたというやつもいる。あまりに可愛そうだと思わないか? セガさんもメガドライブユーザーの他に**MKⅢユーザー**もいることも忘れないようにしてほしい。容量が少なくてもいいゲームはできるはずだから。

（愛知県・羅主多亜）

○そのとおり。MKⅢのソフトも引き続き発売していくから当分の間は大丈夫だ。

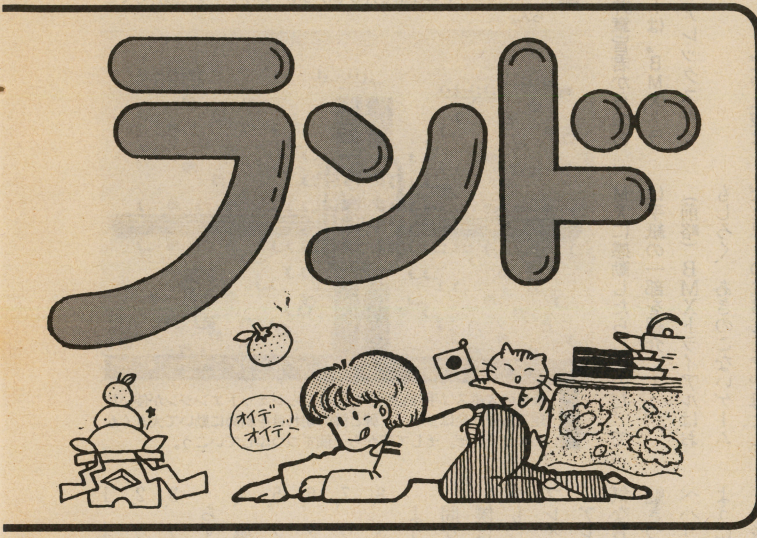
次にゲームミュージックについての意見を紹介しよう。

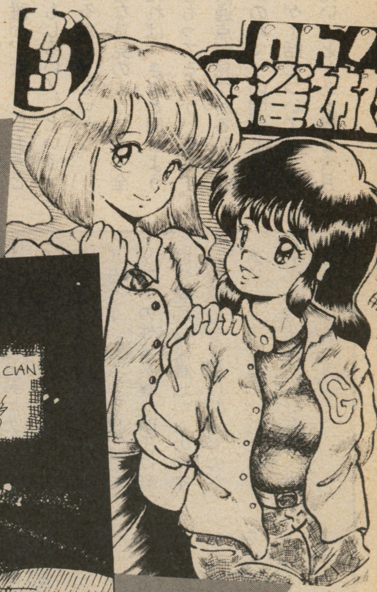
●11月号の「コナミサウンド作りの秘密に迫る!!」のコーナーで〝コナミのサウンドは何よりもまず、画面とのマッチング〟ということが書かれていたけど……ゲームミュージック（GM）とはBGMの一つであり「環境をととのえたり、その場所の雰囲気をつくるために流す音楽」であり、決してテーマソングやイメージソングではないと思う。というのは、タイトーの〝ニンジャウォーリヤーズ〟の1面に流れている曲はイメージソングだと思う。このゲームをプレイしていると、画面とGMがまったくマッチしていないように聴こえる。だが、レコードで聴いていると、とても音楽的、芸術的に優れていてゲームがイメージでき、おもわずゲーセンに行きたくなる。反対に、アイレムのRタイプは音楽的にはよくないが、プレイしていると画面とマッチした曲が画面をひきたてプレイヤーを盛り上げてくれる。

（愛知県・三分間ゲーマー）

○メガドライブ、スーパーファミコンと、ハードの機能がよくなるにつれ、GMのもつ意味も変わってきた。これからはもっとGMも重視してくるだろう。

さてスーパーファミコンもこれが出る前には発表されているだろう。そのあたりの意見もあったら、どんどん送ってくれ!!





▶群馬県・よしわこ
▼栃木県・坂崎せろり

じゅもんがちがいます

さてさて今月もやってきましたじゅもんコーナー。一応名目上は1月号なので「あけましておめでとう」といっておこう。

ほかのコーナーがなくなっていくなかでこのコーナーはうまく残らせてもらったわけなんだけど、これもひとえにボク一人のおかげ……というのは冗談で、ここに投稿してくれた全員（惜しくもボツになってしまった人も含めてね）のおかげ以外のなにものでもないね。

さて話は変わるけど、このコーナーの発案者であり、超常連投稿者であった黒織しぶき君が、入試勉強のため投稿を休止するとのこと。このコーナーをけってまで勉強するんだから、落ちたら承知しないぞ!（と喝を入れておこう）

ま、来年なかばには復活するそうなので、パワーアップした黒織に期待して、その後

◀佐賀県・マリア

▶徳島県・TASAN

を追う新鋭アナグラマー(勝手にそんな言葉を作っちゃって……)の作品にいってみることにしよう。

★殺人予告、レンコン地蔵は負け
——横浜港連続殺人事件(4)

★作家のいいウソ
——殺意の階層(3)
(東京都・私は精霊サラマンダー……)

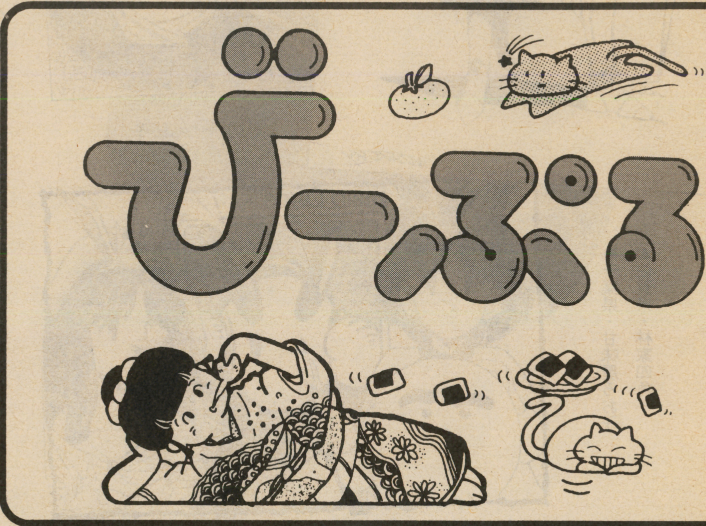
☆レンコン地蔵ってレンコンばっか供えられるとか?

★忍者流検便
——忍者龍剣伝(4)
(秋田県・うしろのトトロ)

☆忍者の検便にもちゃんと流儀があった!? こいつは発見だぜ。

★与作、芋のすいとん
——琥珀色の遺言(4)

★強烈インキン得たSHOTAN
——超絶倫人ベラボーマン(4)
(福岡県・スカイゼル)



☆そういえば福岡はシステムソフトの取材でいったことあるなー。

お次は最近気合の入ってきた石原莞爾(とんでもねー名前! モチ、PNだけどね)の作品をぶちまかしていくよーん(と、おそ松くんをやりながら原稿を書く)。

★ボーリング三段
——ローリングサンダー(3)

★急きょ食ったイカ
——究極タイガー(5)

★デブがリンス
——デスブリンガー(4)

★給食代がー
——究極タイガー(5)
(東京都・石原莞爾)

☆究極タイガーシリーズがなかなかウマイね。ちなみに、作品はひとつのハガキに5〜

10本くらいが採用されやすいんだ。2、3本ぐらいだと一発勝負ネタじゃないと確率が低いし、多いと読んでてわけがわからなくなり、おもしろさ半減というわけね。

★ギャラ欲しい坊主
——ギャラクシーフォース(4)
(東京都・朝桐啓方)

☆そりゃ坊主もギャラは欲しいと思うよ。

★がりくのデータも入れた
——ディレクター物語(4)

★町村選挙防止マン
——超音戦士ボーグマン(4)

★やっぱレゲエと坊主
——あっぱれゲートボール(5)
(岡山県・FWM)

☆あいかわらずうまいねー。では最後に黒織のネタでしめることにしようか。

★すねた栗
——ネクタリス(4)

★電気が狭いの
——ディガンの魔石(4)

★バーボン奴隷
——ボンバーレイド(4)
(神奈川県・黒織しぶき)

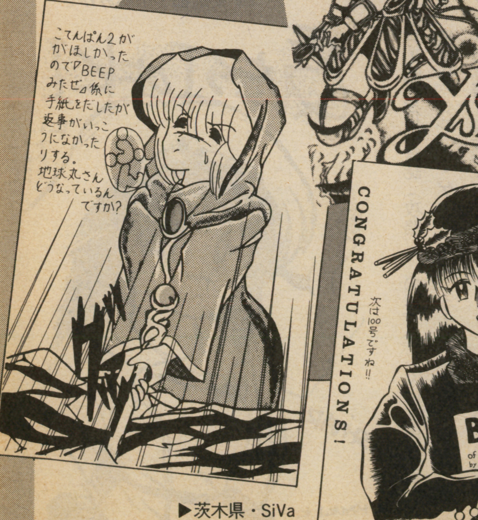
☆来月も気合の入った作品を

SPACE 1119

ついに100回目(2進法で)を迎えたSPACE1119。この記念すべき100回目を担当するのは私、SHOTAN・1です(おーぼけ!)。

最近はMARY女史と一緒にMSX-DOSの外部コマンドを作りまくっているのだ。

▶広島県・柴木博基
▼石川県・M.M.堂



▶茨城県・SiVa

先月、炎上寺が書いていた「バブル文字」はMabterm(PDS)という通信ソフトに組み込んで使ってるのでメッセージのバブル文字表示が可能になったのだ! いーだろー(喜ぶやつはいないって!)。

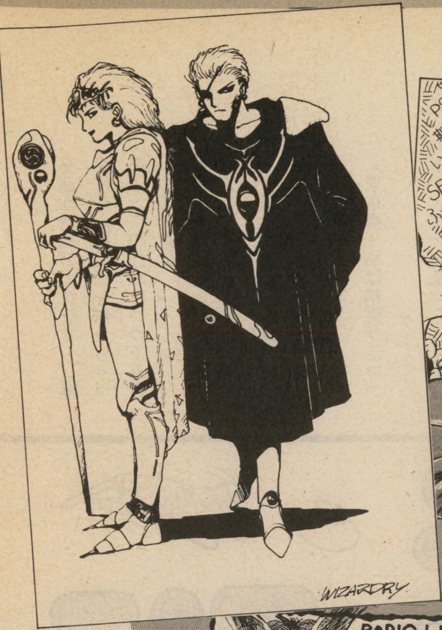
と、おちゃらけはそれくらいにして、Please Start!

Q・ファミコンのメタルギアで、ロケットランチャーが手に入りません。
(長崎県・芸のない私)

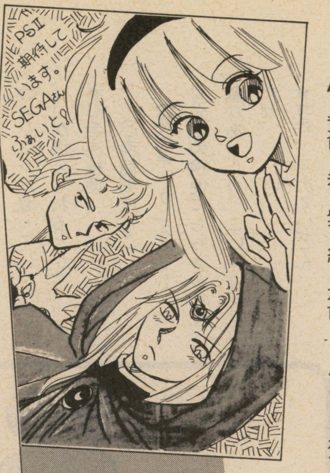
A・ビル5のなかに、何も置いてない部屋があるでしょ、その部屋の前でジェニファーと通信するのだ。すると、彼女が用意してくれるはず。

Q・セガの魔王ゴルベリアスでアクアブーツとバニッシュリングが手に入りません。
(神奈川県・河水賢樹 他多数)

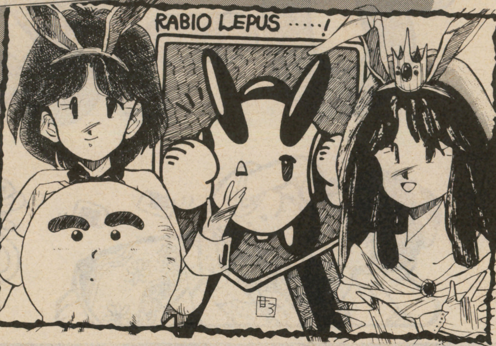
A・この質問は多かった。ま



▲千葉県・甘味屋ろお子



▲静岡県・羽斐子



▲佐賀県・林家四角

ず、アクアブーツを手に入れるほうが先で、それは、墓場の先の砂浜で手に入る（2万FIND）。くまなく探そう！ そーしたら、沼地の沼の中にある木をつつくとバニッシュリングが手に入るぞ。

Q・ファミコンのウィザードリィで支えの盾が手に入りません。

（埼玉県・高木優）

A・ウィザードリィのアイテムは一部のアイテム（ブルーリボン等）をのぞいて、モンスターがもっているんだ。だから、敵を倒しまくって、宝箱を開けまくれば出るかもね。

Q・セガのザ・ブラックオニキスのカラー迷路の抜け方がわかりません。

（北海道・平坂玲）

A・黄色、赤、紫、緑、水色、黄色、白の順に抜けると警告音がなって、ブラックタワーに入れるぞ。

Q・ワールドコートのクエストモードで、手下べらんめいのいる、テニスコートが見つかりません。

（徳島県・坂東武宏）

A・最後の街や、うきわのもらえるほこらのあるエリアに行くための橋を上に泳いでいくとあるぞ。当然うきわはもってるよね？

Q・ファイナルバブルボブルの「まほうのろうそく」の出し方がわかりません。

（富山県・茨木誠）

・ファイヤーバブルで敵を倒そう。

ふぅ、やっと終わった。まぁ、だてにライターはしとらんよ。これで、サイバリオンの火力が常に最大になるはずだ（違うでしょ!!編）。

さて、次号も私SHOTANが担当させていただきます。バシバシハガキを送って、SHOTANを困らせておくれ。でも、「エンディングだけ見せてください」つーのはなしね。

それではエンディングNo.0-8で会おう！ のSHOTANでした（サイバリオンねたはもういいって）。

サークル紹介

《会員募集・同人誌販売等》

★クラブNFT会員募集!! X68Kユーザー中心のサークルで、活動内容は会誌作成・DISKサービスなど。資料請求は60円切手と自己PR同封にて左記へ。なお、音楽スタッフも募集。
〒758 山口県萩市玉江一区 田原孝(17)

★ビックリマンFC「スタジオふぇにっくす」 会員募集中！ 活動内容は月1回の会誌発行ほか。入会条件はとにかくビックリマンが好きで活動に積極的な人。詳しくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒989-53 宮城県栗原郡栗駒町岩ケ崎下小路54-7 白鳥明美(14)

★LAZY会員募集中！ MSX2専門サークル。活動内容は、ソフト交換・会誌発行・同人ソフト製作など。詳しくは70円切手同封のうえ左記まで。
〒675-13 兵庫県小野市育ケ丘町1480-239 小玉博和(18)

《新規発足サークル》

★システムサタン ビデオゲーム・パソコン・テレホビー全般のサークル。活動内容は月1回の会誌発行・誌上RPGなど。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒239 神奈川県横須賀市根岸町2-130 坂真紀(19)

★KMIクラブ MSXユーザー対象のサークル。活動内容は月1回発行の会誌（攻略法・裏ワザなど）・ゲームソフトの売買・交換など。入会金・会費無料。入会資格はMSX2+ディスクユーザーのみ。詳しくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒859-31 長崎県佐世保市三川内本町26-1 松山邦之(17)

▼東京都・小林みゆき

12月号のゴメンナサイ

●P27の「ソンソン2」の本文中でNECの下にアベニューが抜けておりました。正しくは「NECアベニュー」です。NECアベニューさん、ゴメンナサイ。

●P34の午前零時のネットワークで紹介したゲームは、メーカーの了解を取らないで掲載してしまいました。以後このようなことがないように気をつけます。ゴメンナサイ。

●P42の1段6行目の「SS・B」は正しくは「STB」（スーパーサンダーブレード）でした。

●P56の4段1行目の「おそ松くんは、ちゃめちゃ劇場」は、正しくは「おそ松くんはちゃめちゃ劇場」でした。

●P81のプレゼント27・28で定価が抜けておりました。27は1個（ディスケットケース）500円、28は1枚（Tシャツ）1500円でした。日本ファルコムさん、ゴメンナサイ。

●P83のプレゼント60の対応機種で48は98の誤りでした。

●P96のDr.KILLのマルチターゲットで写真のキャプションが入れ換わってしまいました。クレジットを増加する方法→安全地帯→サウンドテストモード→クレジットを増加する方法、が正しいキャプションの順番です。

●P117のピックアップの担当欄「O」は正しくは「O滝」です。

●P134の暗黒神話の発売元は日本書籍ではなく東京書籍です。東京書籍さん、ゴメンナサイ。

というわけで、今回はたくさんのゴメンナサイ。関係者の方々には大変御迷惑をおかけいたしました。これからは厳重なチェックのもとに雑誌づくりに専念させていただきます（本当です）。

びーぷるランド89年2月号からの投稿は…

じゅもんがちがいます
ちょっとイイデスカァ
ゲームソフト・ハードなどに関する素朴な疑問や意見にメーカー、編集部が直接答えちゃう、1問1答コーナーだ。

何か言いたかった
ピックアップとBEEPERの主張を統合したコーナーだ。愛読者カードでも、手紙でもいいから、何か書いて送っておくれ。

SPACE119
ゲームのここがクリアできない、わからない、といったところをBeepのライターがフォロー。質問を書いて送ってくれ。

サークル紹介
サークル名、活動内容、入会の条件、代表者の氏名、あて先、年齢を100字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集部との連絡のため）を添えて送ってください。

文通したいよ～ん
住所、氏名、年齢に、軽く一言添えてね。

イラスト
ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するようにね。

11月号 読者プレゼント当選者（敬称略）

①セガ・メガドライブ本体
東京都・平野敬三／富山県・野口雅敏／鹿児島県・松ノ下大作

②スペースハリアⅡ
青森県・石田誠／秋田県・土田忠彦／千葉県・福山鉄也／大阪府・松江稔／熊本県・守部真吾

③スーパーサンダーブレード
北海道・杉渕秀樹／石川県・新保敏幸／兵庫県・九富雅信／福岡県・広瀬康弘／長崎県・小柳哲也

④超音戦士ボーグマン
茨城県・小坂誠一郎／東京都・原泰紀／埼玉県・三浦英樹／神奈川県・岩渕健一／静岡県・柏木礼二

⑤ドラゴンスピリット
京都府・塩見英明／山口県・久保将志／福岡県・大光広揚

⑥スーパーマリオブラザーズ3
北海道・川田正美／和歌山県・宮崎研二

⑦えりかとさとるの夢冒険
鳥取県・橋本浩二／山口県・松浦将之／愛媛県・千葉智子

⑧コナミの占いセンセーション
宮城県・高野銀治／長野県・小林康二郎／島根県・小谷英二

⑨ディガンの魔石
東京都・吉田貴彦／高知県・山重学

⑩ソフトでハードな物語
岡山県・水川直幸／大分県・松永秋彦

⑪琥珀色の遺言
滋賀県・渡辺篤志／愛媛県・広田聡

⑫原宿AFTeRDARK
山形県・伊藤克利／千葉県・松井修

⑬ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンⅡ
宮城県・藤原孝史／神奈川県・鈴木岳人／富山県・十二透／滋賀県・山本直樹／山口県・波多野俊裕

⑭ナイトライダー発売記念特製ラジコンカー
群馬県・田島淳一

⑮ナイトライダーオリジナルテレホンカード
北海道・斉藤英樹／千葉県・田島嘉久／大阪府・市道克己／広島県・土井勝篤／徳島県・井形嘉孝

⑯アレスタオリジナルテレホンカード
山形県・工藤英樹／新潟県・河野邦彦／千葉県・尾崎彰彦／奈良県・繁野央次

⑰きまぐれオレンジ・ロードオリジナルポスター
青森県・木村章／栃木県・倉林功悟／群馬県・福井紀雄／宮崎県・齋藤正人

⑱きまぐれオレンジ・ロードディスクケース
東京都・飯塚隆士／愛知県・伊東宏記／福井県・竹内嘉輝／福岡県・三隅信一郎／大分県・森本竜司

⑲きまぐれオレンジ・ロードオリジナル下じき
青森県・佐藤康弘／他8名

⑳Tシャツ・メモ帳・ステッカー3点セット
北海道・長井透／群馬県・松本俊昭／静岡県・富田雄一郎／三重県・山際隆之／愛媛県・豊崎剛

㉑オリジナルメモパット3点セット
栃木県・小林朋也／香川県・木村隆志

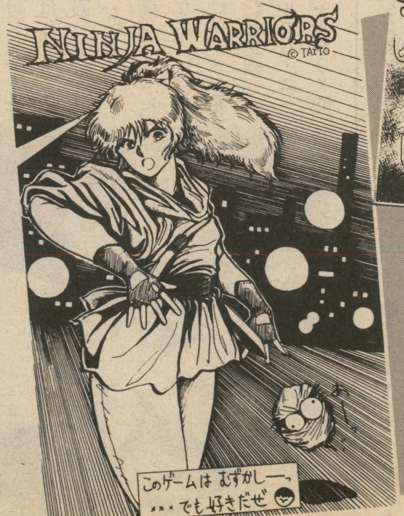
㉒サイオブレード・オリジナルTシャツ
茨城県・秋葉英雄／栃木県・中村昌広／埼玉県・乳井明重／和歌山県・山本知弘

㉓サイオブレード・オリジナルポスター
神奈川県・松本武紀／長野県・小須田尚／兵庫県・飯盛昌樹／岡山県・松島直子

㉔サイオブレード・オリジナルビーチボール
山形県・深瀬浩永／他9名

㉕ソフトバンク特製トレーナー
青森県・佐藤努／新潟県・小林長郎／埼玉県・興津勝

◀福島県・沙雲怒　飢佗舞



▶東京都・しあ☆しゅら

◀福岡県・上田基樹

文通したいよ～ん

●GALAXY・FORCEⅡやニンジャ・ウォリアーズの好きな人！　お手紙ください！
〒336　埼玉県浦和市大字大間木1596-6
三宅正典（17）

〒242　神奈川県大和市福田3970-28
今村英一（14）

●X68を愛している人か、持ってる人と文通したい。年齢、性別、問いません。
●ゲーム好き、その他なんでもきなさい。
〒709-12　岡山県児島郡灘崎町西高崎20
筒井理恵（14）

びーぷるランドへの投稿は…

〒102　東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年令は必ず明記してください。
イラストは、鉛筆、カラー不可。

インフォメーション

ほかほか瓦版

光栄10周年記念プレゼントキャンペーン

超ロングセラーの「信長の野望」「三國志」など、歴史物のシミュレーションゲームでは定評のある㈱光栄が、創立10周年を迎え、商品総額300万円の記念プレゼントキャンペーンを実施する。

応募方法は官製ハガキにクイズ（光栄歴史三部作のタイトルは？）の解答および、住所・氏名・年齢・TEL、希望の光栄ソフト名（機種名を必ず明記）を記入の上、応募すること。正解者の中から抽選で左記豪華商品が当たる。

●信長の野望賞　NEC・PC-9801RX2セット……1名

●三國志賞　SHARP・X68000セット……1名

●蒼き狼と白き牝鹿賞　富士通・FMR-50セット……1名

●維新の嵐　SONY・賞MSX2+……4名

●麻雀大会賞　SHARP Twinファミコン……3名

●シブサワ・コウ賞　お好きな光栄商品1点…100名

●光栄賞　KOEI特製テレホンカード……100名

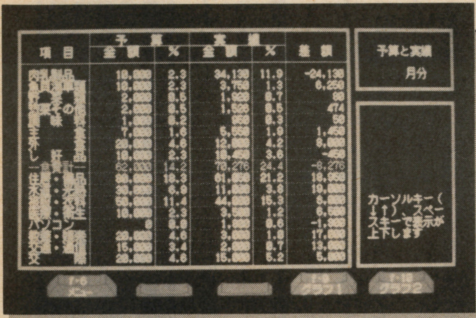
宛先は〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-29 日吉郵便局止め ㈱光栄「10周年キャンペーン係」

しめ切りは1月31日（当日消印有効）。

なお、10周年記念特別商品として12月14日に「信長の野望 戦国群雄伝」、12月23日に「水滸伝 天命の誓い」を発売予定（PC8801SR以降、5・2D3枚組、9800円。オリジナルサウンドウエアCD版付き、12300円）。

（Beep読者プレゼント146ページ参照）

実用ソフト 家計簿＋福袋



人それぞれ、生活設計や生涯計画が違うように、家計簿をつける目的もいろいろあるはずだが、このたび㈱コスモスコンピュータより自分にあった項目を自由に設定できる実用ソフト、わが家の便利帳Vol.1「家計簿＋福袋」が発売された。入力は指1本でできる簡単操作で、データ内容も表やグラフ化でわかりやすくなっている。また、本ソフトには今日の運勢、バイオリズム、相性判断など本格的な占いもプラスされている。衣食住といった従来の生活様式にとらわれない、自由な生活を送る指針として、自由な家計簿をつけてみるのも1つの方法だろう。定価9800円。PC98シリーズ対応（3.5・2DD／5・2HD／5・2DD）。

問い合わせ●㈱コスモスコンピューター（☎03・770・1821）

セガ・ゲームミュージック SST BAND 初ライブ

セガのゲームミュージックシリーズの制作チーム「S.S.T. BAND」の初ライブがポニーキャニオンとセガ・エンタープライゼスの共催で行われる。

当日、会場ではライブの他、ビデオコンサート、ゲーム大会、大抽選会など楽しさいっぱいのイベントスペシャルもあるので、セガファンのみならず行ってみたいイベントだ。

参加希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、TEL、希望会場名を明記の上、応募すること。宛先は

〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35 ㈱セガ・エンタープライゼス メガドライブ・スパークリング係（1750名）

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ㈱ポニーキャニオン映像制作事業部サイトロンレーベル メガドライブスパークリング(広)係（1750名）まで。

日時、場所は左記のとおり。

●2／9・17時 東京・新宿厚生年金大ホール

●2／11・15時 名古屋・フレックスホール

●2／12・15時 大阪・大阪厚生年金中ホール

詳しくは、JOYJOYテレホン（☎03・236・2999、☎06・333・8188）か、サイトロンテレホン（☎03・236・4000、☎06・210・9799）へ。

なお、Beep読者には東京会場のみ50名に招待プレゼントがあるので、応募希望者は146ページを見てね。

ファルコム・レーベル発足

日本ファルコムのレコードレーベル"ファルコム・レーベル"が発足した（発売元・キングレコード）。ゲームソフトメーカーからは世界初のレコードレーベルである。

キングレコードのファルコム・ゲーム・ミュージック・シリーズとして『ザナドゥ』『ミュージック・フロム・イース』『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン』などが立て続けにヒットを飛ばし、そして今回"ファルコム・レーベル"の発足となった。

なお、11月8日にレーベル発足記念企画「ファルコム・スペシャルBOX'89」の完成発表会が行われた。フュージョン界の大物D・マシューズをはじめとする豪華な参加スタッフや最新音響システムS・D・A・Sの導入など、スペシャルな長時間CDだ（定価7800円、8センチCDミニ・アルバム6枚組）。

ゾイド2——ゼネバスの逆襲——マッププレゼントキャンペーン

東芝EMIから1月に発売予定のファミコン「ゾイド2—ゼネバスの逆襲—」のゾイドマッププレゼントキャンペーンが12月10日から実施される。

「ゾイド2」はパイロットであるプレイヤーがメカからおりて、街の人や兵士と会話を進行させてゆくリアル感覚RPGだ。3Dバトルや空中戦などバドルシーンも「1」にくらべてバージョンアップしている。そのゲームを進めるうえで重要なのがゾイドマップである。

マップはB2サイズの大型で、横山宏先生のイラスト。ファミコン取扱い店の店頭にあるので、「ゾイド2」購入の前にもらっておいたほうがゲームをよりおもしろく進めることができるだろう。

コナミアニメビデオ 青い海のエルフィ 15少年漂流記

コナミより1月1日にアニメビデオ「青い海のエルフィ」と「15少年漂流記」の2作品が発売される。

「青い海のエルフィ」は、大国ネプチューンに住む少年エルフィのファンタジーアドベンチャーだ。自らの生い立ち（水棲人）を知ったエルフィは、海底牧場増設のため海洋破壊を進めるネプチューン国と、それを阻止しようとする水棲人たちの間に入って、闘いを止めさせようと立ち向かった……。広大な海を舞台に人間の愚かさや、自然の貴さを再認識させてくれるアニメだ。

「15少年漂流記」は、SF小説家で有名なジュール・ベルヌの原作で、15人の少年たちの無人島での2年間の協同生活を描いた冒険小説だ。日本でもすでに何度か映像化された人気の高い作品である。

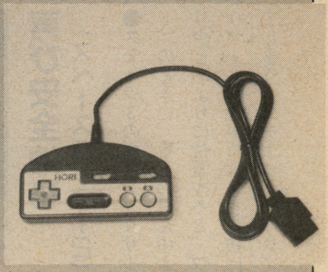
ともに定価は12800円。カラー、Hi—Fi、70分、VHS。

ホリコマンダーブラック

「RFスイッスブースター」等を発売しているホリ電機が、「ホリコマンダー」発売1周年を記念してボディをブラックタイプにした「ホリコマンダーブラック」を12月15日より記念限定発売することになった。

予定価格は1500円。

（Beep読者プレゼントページ参照）



年末年始向けTOY商品 パーティークラッカージャック

セガより年末年始向けTOY商品「パーティークラッカージャック」が発売された。

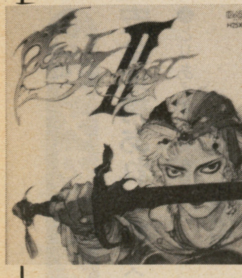
この「パーティークラッカージャック」は、ギャング人形にクラッカーまたは風船をセットして人形をとり囲み、スイッチオンすると、ゆっくり回転をはじめ、5秒から40秒の間にクラッカーや風船が爆発するというハラハラ、ドキドキのパーティ&ファミリーゲームである。また人形内には、音センサーを内臓。手をたたくと、その音を感知してほんのわずかな間（0・5〜1秒）速く回転するため、自分の方向からいち早く人形を避けさせることができる仕組みとなっている。さらに罰ゲームカードもセット、工夫しだいで楽しい演出を加味することができる。

定価2980円。

●セガ・エンタープライゼス
☎03・743・7447（広報宣伝部）

オリジナルサウンドトラック ファイナルファンタジーI・II全曲集

㈱ポリスターからあの超大作RPGのファイナルファンタジーI・IIのオリジナルサウンドトラック「ALL SOUNDS OF FINAL FANTASY I・II」が12月21日に発売される。



内容は、ファイナルファンタジーI・IIのオリジナルサウンドを全曲収録、加えてアレンジヴァージョンによる組曲2曲、未収録B.G.M.4曲を収録した豪華版だ。

定価はCD2500円、カセット2200円。

なお同時に12月17日よりF・Fの専門SHOP（東京都渋谷区代々木1-37 ショウエイビル2F）も開店される。

★お知らせ

ローランド主催の「ミュージくん」Sound partyが開催される。日時と場所は左記のとおり。

●12月11日、10時より
●東京・恵比寿「THE FACTORY2」

当日は、ミュージくんのライブの他、盛りだくさんの楽しいイベントが待っている。

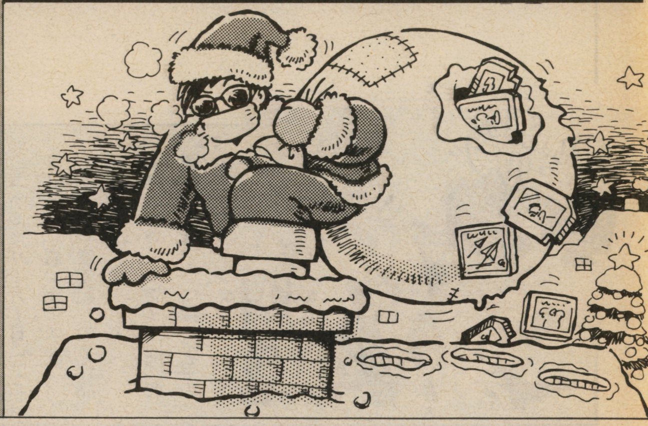
★お願い

セガの業務用ビデオゲーム「ヘッドオン」の基板を探しています。心あたりの方は、Beep編集部までご連絡ください。

すぎやまこういち

Dr.KILLのマルチターゲット

後ろで雅がMAPを作っている。炎上寺が原稿を打っている。さらにその隣で千のペンネームをもつ男が原稿を書いている。要するに、年末進行なワケだ。それだけだって！

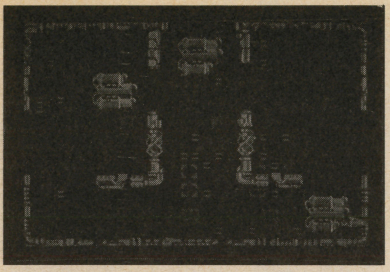


セガマークIII／マスターシステム

6面のボスの安全地帯（Rタイプ）

●ボス（ドップ）のところまで行き、画面が止まったらフォースを後ろに付けて、画面の右端の壁に突っ込めば、ドップに当たることはない。あとはレーザーを撃ちまくっていれば、簡単にクリアすることができます。

（山口県・初投稿の松本康男）



ここの他にも右上でよけることもできる。

Ⓚけっこうドップって恐いんだよね。でも、セガ版のドップはわざと当たり判定を大きく設定してあるから、アーケード版に比べると倒しやすくなってるんだ。

（埼玉県・新井 誠）

画面の端はつながっている？（Rタイプ）

●ステージ2のインスルーが出現するところで、自機を右端に寄せて、インスルーが画面の左端に来たときに弾を撃つと、まったく正反対の方向に撃っているのに、インスルーに当たってしまう。（長野県・山極広寿）

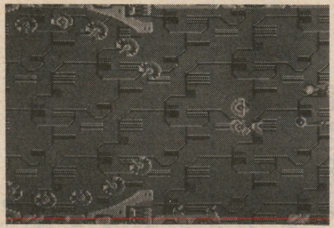
Ⓚうーん、この手のハイテクも恒例になってきたね。この先も、まだまだ出てきそうだなぁ。

スキャントが化ける？（Rタイプ）

●STAGE1の最初に出てくるスキャントを、撃たずに誘導して最後のほうまで連れていくと、ゴンドラのところとキャンサーのところでおもいっきり化けてしまいます。

（埼玉県・大塚 治）
（青森県・八戸のポチ）
（大阪府・Lui）

Ⓚあぶな〜い。



おっと！ 回転砲台がこんなところに……。しかも形がメチャクチャ。

効果音テストとクレジット増やし（Rタイプ）

●前回紹介したサウンドテストの画面で、数字を00に合わせてコントローラーの左と2ボタンを押してみよう。すると、いままでセレクトすることのできなかった、No.18〜95に登録されている効果音等が聞くことができます。また、No.32を聞いた後に、先月紹介したクレジットを増やすコマンドを実行すると、トータルで32まで増やすことができます。

（埼玉県・Mako）

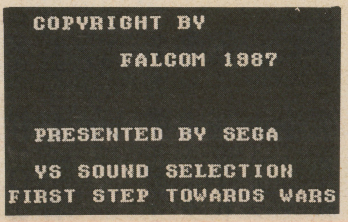
Ⓚこれは先月掲載するはずだったんだけど、スペースの都合で入らなかったんだ。本当に申しわけない。

サウンドテスト（イース）

●なにはともあれゲームを解いてエンディングを見たら、Iコントローラーの右下を押しながらIボタンを押してみよう。すると、アイテムを取るときの音がして、画面に「Ys SOUND SELECTION」という文字が出てきます。後はコントローラーの上下で曲を選んで、2ボタンで曲を聞くことができます。

（栃木県・古葉勝幸）

Ⓚこれ、確認が大変だった。だって、誰かが「Ys」持って帰っちゃってるんだもの。

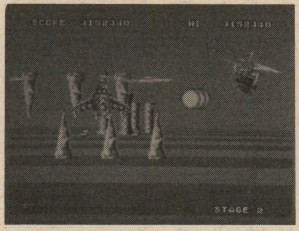


編集長の私物Ysを借りてようやく成功したのだった。

再び安全地帯（スペースハリアー2）

●ステージ3のボス（ブリザード）のときに、番上の真ん中より少し右よりに位置すると、ブリザードの吐いた弾をすり抜けてしまう。（ステージ12のボスでも可）

（神奈川県・岡本雄二）



▲2面の3Dもこのとおり。でも当たる時がある（オイオイ）。

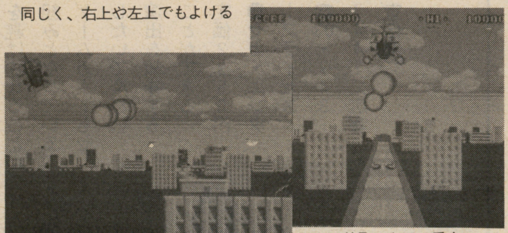
セガメガドライブ

安全地帯あれこれ（スーパーサンダーブレード）

●とりあえず写真を見てほしい。

（北海道・久保 崇）
（東京都・上村 量）
（長野県・小林一茂）
（群馬県・林和也）

ここにいれば、よほどのことがないかぎり当たらない。まれにタイミングをずらして撃ってくる時があるけどね。



同じく、右上や左上でもよける

▲ハードランクで一番上にいれば当たらない。

Ⓚイオンリング（?）の真ん中にいると、やられないみたいだね。

フリートークとQ&Aは、スペースの都合で来月になっちゃいました。期待してた人、ごめんなさい（そんなヤツはいねぇーか）。メガドライブ関係のハイテクをとくに募集中です。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（ぴーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との二重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集部 マルチターゲット係

© KONAMI 1988

GRADIUS グラディウスII™

コナミ 12月16日発売 5,900円

FCの常識を超える驚異のグラディウス世界

出ました！ おなじみの「グラディウス」「沙羅曼蛇」に続くシリーズ最新作「グラディウスII」。ファミコン・シューティングの限界に挑戦したというこのゲームは「さすが」の超難度、「びっくり」の高完成度でありやす。そんじょそこらのシロートFC坊やにゃあ手も足も出めえ。このスピード感、このグラフィック、その他モロモロのうれしはずかしシステムの応酬に、シューティングフリークどももきっと満足の筈だ。例えばどうスゴイかっつーと——。

パワーアップ選択システム

ゲームをスタートさせると、最初に「パワーメーターセレクト」画面が現れる。4種類のパワーアップパターンのなかから、自分の好きなものを選べるというワケだ。

黄色の敵、または編隊の敵を倒すとパワーアップカプセルが現れ、パワーアップできる。レーザーやミサイルの発射パターンが豊富に選択できるので、早くパターンをつかんで自分に向いたものを早く見つけるのが、クリアへの道。

セレクト画面。シューティングも頭を使う時代だぞ。

オプションは4つまで装着可能

FC版の「グラディウス」ではオプションは2つまでしか装着できなかった。「沙羅曼蛇」でもまだ3つだった。「ま、FCじゃあこのへんが限度なんだろうな」と思ってた君、世界はまだまだ広いのだ。ついこの間まで、人類は100メートルを10秒未満では走れないといわれていたのだ。それが見てみろ。ソウルじゃゾロゾロ9秒台で走ったではないか！ つー訳で、「グラディウスII」ではオプションは4つまで装着可能。破壊力が大幅アップだ。うーむ筋肉増強剤を使ってもこうはいくまい。

オプションを4つ、フル装備で火山地帯を駆け抜ける。

感動 上下スクロール

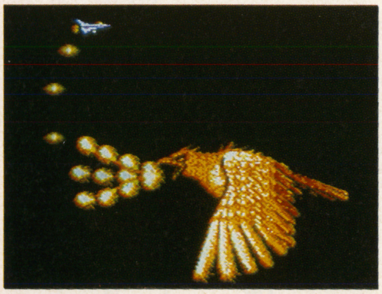
おおっと、こいつは驚いた。「グラディウスII」は、上下スクロールを実現してしまったのだ。人工太陽のシーンや、高速迷路のシーンをはじめ、アーケード版のエキサイティングなシーンをダイレクトに再現してくれちゃっているのだ。このマルチスクロールの実現で、今までのファミコンソフトでは成し得なかった壮大な世界の広がりが表現されている。その分、当然難度も増しているわけだから、こりゃ当分はモニターの前に釘づけだね。

しかし、こんなモノが家庭でできてしまうんだから、長生きはするものだ。そうそう、もちろんFC版のみのオリジナル画面もあるから、期待せよ。

こんなに美しい空間が上下スクロールしちゃうのだ。

迫力！ VRC4搭載

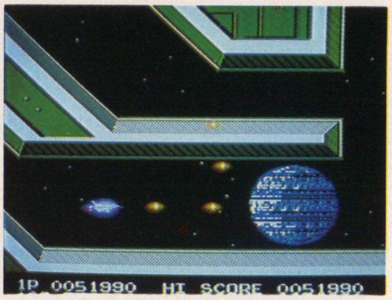
「グラディウスII」には、〝新型ゲートアレイ〟ともいえる「VRC4」が使用されている。これによってハードの制約が大幅に解消されて、ファミコンでは見たこともないようなデカキャラがスムーズに動きまわることができるようになっちまった。やっぱボスキャラというからにはこうあってほしいもの。とにかく迫力。おお、鳥肌がおっ立っちまうぜ！


大きな羽根をはばたかせて炎を吐くデカキャラ。スゴイ。

倒せ!ゴーファー! 各ステージ攻略法

メタリオン星系第一番惑星「グラディウス」。かつての壮絶な戦いも遥か過去のものとなり、平和な日々が続いていた。しかし、1万年に1度の惑星直列の日、突如謎の部隊「ゴーファー」からの攻撃は始まった。行け！ ビッグバイパー。今、再び戦いの嵐へ——。と、いうわけで物語は始まる。ゴーファーを倒せ、といってしまうのは簡単だが、そううまくは行きません。ここでは、ボスキャラ対策を中心に攻略法を考えていこう。

スタート画面。ここからすべての闘いは始まるのだぞ。

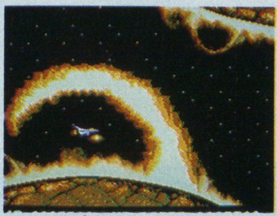


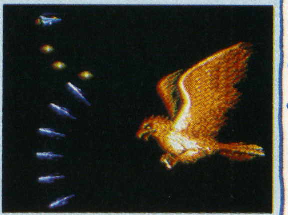
これは6面の高速迷路のシーン。道のりは長く厳しい。

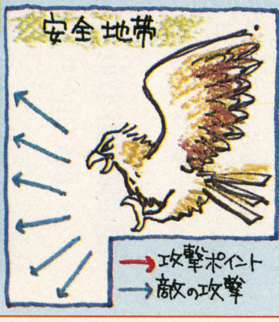
STAGE 1 壮大!人工太陽のステージ

アーケード版でも最もインパクトが強く派手だった人工太陽のステージ。とくにプロミネンスは迫力。上下スクロールも満喫できる。

ここのボスキャラはフェニックスだ。赤炎と青炎を交互に吐き出してくる。赤炎は弧を描いて、青炎は放射状に直進してくる。こいつらを上手くかわしながら打ちまくってやれば、やがて勝利は君の手にやってくるハズ。


大迫力のプロミネンスは間をぬって。


放射状に放たれた炎。上に逃げろ!

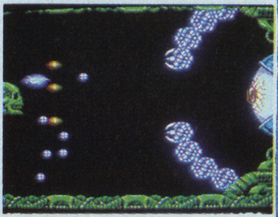


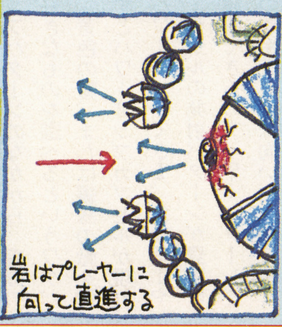
STAGE 2 恐怖!ギーガステージ

ギーガー調のキャラクター達の第2面。上下の壁面から伸びてきて行く手を阻む、デスハンド。こいつらはプレイヤーを追って伸びてくるが、弾が当たると縮んでいく。縮みきったところで根元を攻撃すれば、爆発して2度と伸びてこなくなるぞ。

ボス的存在は2ついる。ビッグアイと、ギーガという名の巨大骸骨。口から強裂ビームを吐くぜ。

縮んだスキに通り抜けてしまいましょ。

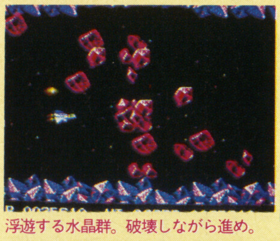

結膜炎だろーか。随分血走っている。

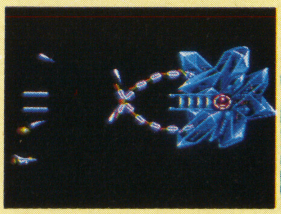


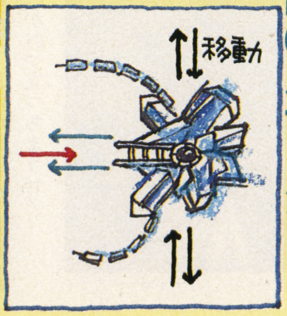
STAGE 3 炸裂!逆火山・水晶のステージ

ずぼぼぼっと岩を吹き上げる火山。上下に火山があるっつーのは一体どんな地形になっていやがるんだろう。水晶のステージはとにかく撃ちまくって進むしかない。

ボスはクリスタル・コア。うねうね動く触手を持った奴で、触手の先から炎を、レーザー発射口からレーザーを出す。後ろ向きに登場したりするあたり、かなりいやらしい奴だぜ。


浮遊する水晶群。破壊しながら進め。


2本のうねうね触手に要注意だぞ。

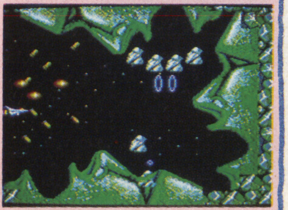


STAGE 4 神秘!モアイのステージ

でたでた、おなじみのモアイステージ。近頃じゃモアイはゲームのほうが有名で、イースター島や渋谷にいるのはめっきり影が薄くなってしまったらしい。

とにかくモアイづくしで、起きあがりモアイやらくるくるモアイやらがぞろぞろ並んでいる。ボスモアイに至ってはロからボロボロプチモアイを吐くという、非道な攻撃を見せる。

プカプカと輪っかを吐き出すモアイ達。


ロを開けたモアイの顔は意外にマヌケだ。

STAGE 5 激闘！ボスステージ

ひえーいっ！ こいつあ絶句もんだぜ。倒しても倒しても、出るわ、出るわ、ボスキャラクラスのデカキャラ大行進ときたもんだ。「街は大騒ぎさっ」で、攻略法だ。

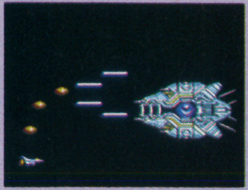
まず1匹目はビッグ・コア。上下移動しながら、ときどきプレーヤーに向って直進してくる。レーザーをかわして、スキを突いて正面のしゃへい板を撃ち抜くのだ。

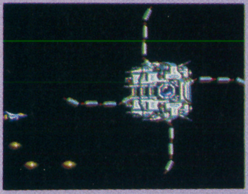
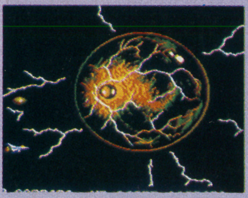
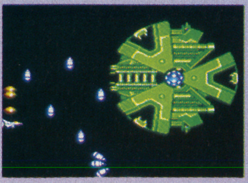
2匹目はゴーレムという名の脳みそオバケ。デスハンドのような腕をぐるんぐるん回しながら、ゆっくりとプレイヤーを追いかける。一定時間ごとにわけもなく目玉を出したり引っこめたりするから、そこが狙い目だ。

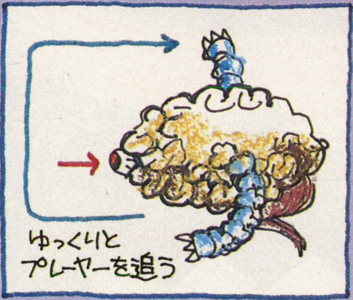
3匹目はテトラン。触手を回しながら円運動をしている。触手のスピードもけっこうあるので、ナカナカ手強い。こういう奴を相手にするときには、オプションをたくさん装着しておくこと、とっても便利だと思う。

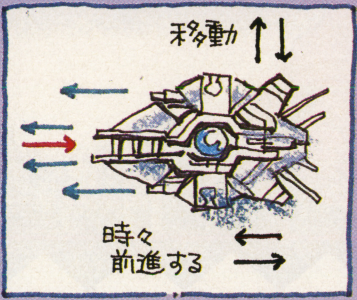
4匹目。温泉玉子の親玉のようなビッグ・アイ。透き通ってぷるぷるしたデカい図体が気持ちワルイ。ときどき、思いついたようにイナズマと目玉を乱射するというとんでもない奴だ。

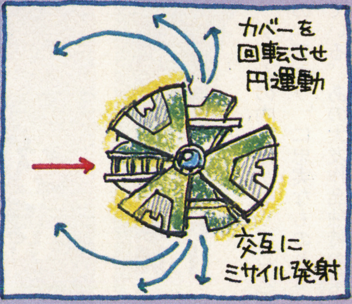
そして最後にカバード・コア。カバーを回転させながら、上下からミサイルを出す。タイミング命で真正面から勝負、だね。

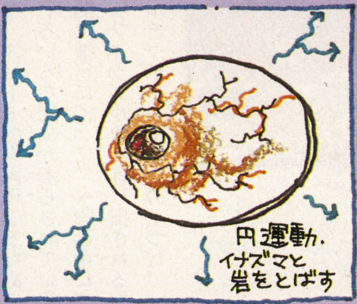


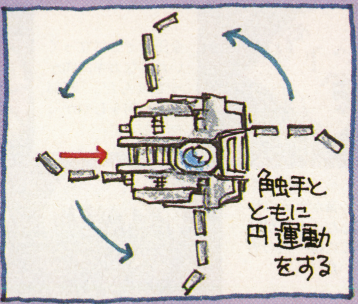










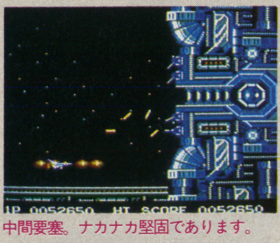


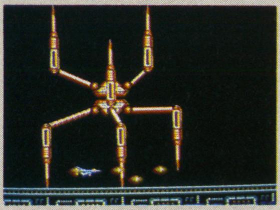


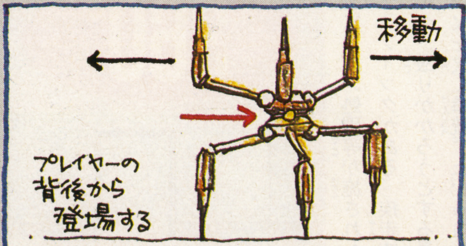
STAGE 6 緊迫！敵基地のステージ

さあて、いよいよ敵の基地に突入だぜっ。高速でスクロールする巨大迷路。基地のいたるところには、巧みなワナがしかけられている。道を通せんぼしているデススターやら、いきなり閉じるシャッターやら、床板が突然はがれたかと思ったらやおら攻撃をしてくるなんていう卑劣なものまで揃っているので、これはよっぽどコントローラー君と仲良しになっていなけりゃ生き伸びられないでしょう。

ボスキャラとして登場するのはクラブ。つまり英語でカニって意味だが、足は6本で、コンパスを三つつなげたような形をしている。モチロン手強いぞ。


中間要塞。ナカナカ堅固であります。


歯医者さんのドリルも想像させる形だ。



そして、最後の敵ゴーファーとは？

と、いうわけで、これで6面までの紹介はおしまいだ。ここからいよいよ敵の親玉、ゴーファーのふところに飛び込んでいくことになる。ま、これだけ丁寧に説明したのでここまでは一機も失くさずに来れたとは思うが（そんなワキャねーだろっ）、ここから先は、もう何も教えてあげることはできない。なぜなら、この先の世界は、まだ一人もその姿を見た者がいないからなのだ…。

などと、ちょっと白々しく盛り上げてみたが（全然盛り上がってないっつーの）、とにかく、この先ファイナルステージも恐るべきしかけがワンサカ待っているぞ、とだけいっておこう。

さあ、行け！ ビッグ・バイパー！ グラディウスに平和な日々を取り戻すため、悪の軍団ゴーファーを倒すのだ！ お前がやらねば誰がやる!! （だから盛り上がらないっつーの）

ファミリーコンピュータ　6800円　タイトー

AKIRA

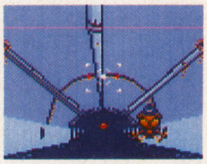
あの「アキラ」がついにファミコンにも登場！　美しいグラフィックで迫る近未来アドベンチャーゲームを解剖だ!!

Ⓒ講談社／大友克洋／アキラ制作委員会

THIS IS THE AVG "AKIRA" これがアドベンチャーアキラだ！

3Dシューティング

ゲームを進めていくと、突如3Dシューティングが始まるシーンが数ヵ所ある。ここで敵を一定数倒さないと次のシーンへは進めない。容赦なく攻めてくるアーミーのF・P・H。こいつはクリアするのにひと苦労してしまいそうだぞ。


アーミーのF・P・Hは前後からバンバン攻撃してくる。うまく敵の攻撃をかわしながら、常に背後にも気を配っていなければいけないのだ。

緊迫のゲーム展開マルチウィンドー

ゲームの内容はかなりアニメ版の「アキラ」に忠実なものとなっている。あの大友作品独特の緊張感、スピード感を表現するためにいろいろな工夫が凝らされている。話の進行に沿って、一画面中にグラフィックが次々写し出されるマルチウインドーもその一つだ。

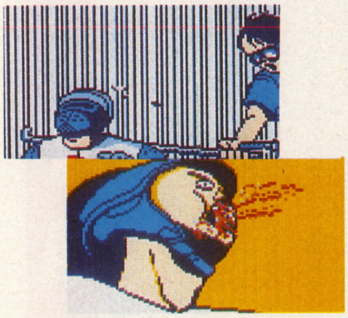
転倒して炎上したバイクから放り出された鉄雄。「鉄雄、大丈夫か？」金田は駆けよって鉄雄をだき起こした。

金田はそこに立っていた妙なガキに向かって叫んだ。「野郎、鉄雄に何をしやがったんだ！」

アーミーのヘリが降りてきて、その音が金田の叫び声を消した。ドアが開くと、そこには一人の男が立っていた。

スピード感あふれるグラフィック

なんと言ってもこのゲームの一番のウリは美しいグラフィックだ。全部で100パターンを超えるそれは、ファミコンのものとは思えないほどである。オープニングデモ画面の金田がバイクで走り出そうとしているシーンなどはゾクゾクくるカッコよさだ。その他にも随所にアニメ処理等が施された迫力グラフィックがある。疾走するバイク。殴りかかろうとする暴走族。火を吹く拳銃。上がる血しぶき。飛び散る頭骸骨。おおっと、これではスプラッター・アドベンチャー・ゲームになってしまう。とにかくこいつはナカナカのものだ。



360° マルチスクリーンだ

左右に画面がスクロールして、周囲をぐるーっと見渡すことができるのがマルチスクリーンだ。画面上の矢印を操作して、スミズミまで調べてみよう。

AKIRA AKIRA AKIRA AKIRA AKIRA AKIRA

31YEARS AFTER WORLD WAR III 2019.8.18 NEO TOKIO

深夜のハイウェイ

オレの名は金田。深夜専門に走るバイクチームの、ま、一応リーダーってことになってる。その夜もオレたちは敵対してるチーム"クラウン"の野郎どもを追って、ハイウェイを走ってた。珍しくトップを走ってるのは鉄雄だ。

突然だった。鉄雄のバイクが炎上しやがった。あわてて近づくとそこには妙なガキ（いやジジイかもしれない）がいた。「てめえ、鉄雄に何をした！」しかしオレの声はヘリの爆音に消されていた。

アーミーの取調べ室

けっきょく、鉄雄はアーミーのヘリに連れて行かれ、オレたちは全員取調べを受けることになった。どうやら反政府分子だと勘ぐってやがるらしい。ま、こんなモンはいい加減にいなしてりゃいいさ。それよりもオレには机の上にある女の子の写真のほうが気になるんだよな。あんなカワイイ娘がテロリストなんだろーか。もちろんケーサツがその娘の名前を教えてくれるワケはないよなあ。

ところが縁は異なもの。オレは廊下で彼女と遭遇してしまったのだ。こりゃ誘うっきゃない！

しかし、冷たい娘だ。サッサと行っちまった。「畜生、名前ぐらい教えろっつーの！」

鉄雄追跡！

学校に戻ると、先公のお説教が待っていた。何が「指導ォ」だ。あのタコ。しかしそれにしても、鉄雄の奴はいったいどこに連れていかれたんだ……。

そう考えてたときだった。仲間の甲斐があわててやって来た。「金田！　お前のバイクが！」何？　鉄雄だ。あの野郎、オレのバイクをかっぱらいやがった。「甲斐、山形、後を追うぞ！」

オレたちはまず、うらぶれたスナック春木屋へ行った。ここのマスター、なぜかこういう情報には詳しいんだ。おっと、マスターが手の下に隠してるのはピーナッツ（カプセル状のドラッグの呼び名だ）じゃないの。ちょっといただいとくぜ。こういう物はこの街じゃ一番役に立つんだ。

オレたちはあちこちを聞き込んで回って、ようやくコンビナートで鉄雄を見つけた。クラウンの奴等に囲まれている。「鉄雄！」オレの声に気づいたクラウンの奴等の1人がオレのほうに向かってくる。オレは野郎の振り降ろす鉄パイプを軽くかわして、叩きのめしてやった。バカヤロウが、オレとタイマン張るには10年早えぜ。

コンビナートの出来事

鉄雄は興奮しきって、捕まえたクラウンの1人をメッタ打ちにしている。「もうよせ、鉄雄。殺す気か」見かねたオレがいうと鉄雄は「うるさい！　オレに命令するな！」とムキになっている。「どうして助けに来るんだ…」え？　鉄雄のそのつぶやきにオレは一瞬とまどった。鉄雄の様子がおかしい。

鉄雄はやがて頭をかかえてもがき始めた。何かいってる――アキラ？　誰だそいつは？

そのときだ。角のむこうから白い車が現れた。あれはC・R・Cだ。もう1台の黒塗りはアーミーだな。C・R・Cから現れた白衣の男たちは鉄雄を囲んで、注射か何かを射ったようだ。「オレの友達をどうすんだよ」近付こうとするオレの行く手は黒づくめのアーミーに阻まれた。

主な登場人物

金田

主人公である。熱血軽薄バイク少年である。

鉄雄

金田の幼なじみ。突然力に目覚めてしまう。

ケイ

金田と行動をともにする反政府テロの美少女。

甲斐

金田のバイクチームの一員。カワイイ奴。

山形

バイクチームのサブリーダー。超ワキ役。

大佐

アーミーの指揮官。強靱な意志力をもつ。

タカシ

通称26号。こいつのせいで鉄雄は目覚める。

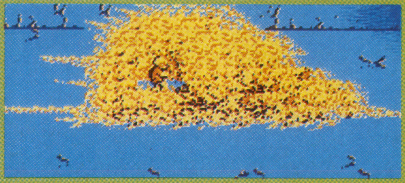
マサル

通称27号。カンロクの割に役に立たない。

キヨコ

通称28号。予知能力があるがアップは不気味。

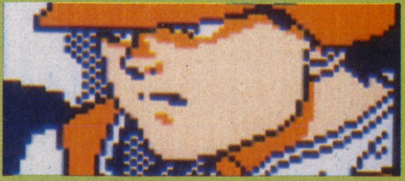
深夜のハイウェイを疾走していく鉄雄。いつになくリキんだ様子でトップを走っていったのだが…。



突然鉄雄のバイクの前に妙な子供の姿が？　まさにぶつかろうとしたとき、鉄雄のバイクは爆発してしまった。

アーミーの取り調べ室の風景。調べておかなきゃいけないのはアーミーか、机の下か、机の上のリストなのか。

金田とその仲間たち。みんな健康優良不良少年たちである。調べると、人によってはメッセージをつぶやいてくれる。

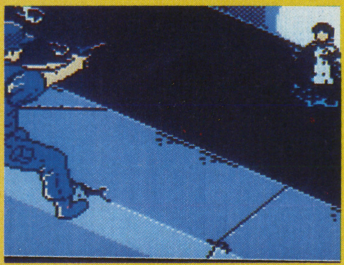


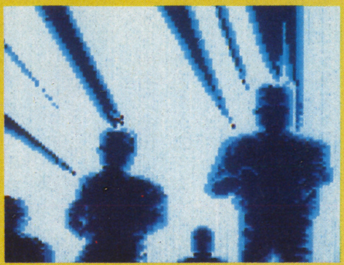
やや、これは、さっきの写真のカワイコちゃんではありませんか！　金田少年は迷わずお茶に誘うのでありました。

ネオ・トーキョーのうらぶれた路地から地下に降りたところに春木屋はある。ハゲたマスターはドラッグも売っている。

鉄雄は頭をかかえて苦しみだした。「アキラ？　そんな奴は知らねえ！」鉄雄の眠っている力が目覚め始めたのだ。

WHO IS AKIRA?


ケイ危うし！　金田がケイを見つけたとき、すでにアーミーの銃口はケイに狙いを定めていた。


もうもうと立ち登る煙の中から、テロリストを追ってアーミーが姿を現す。逆光がカッコイイ。

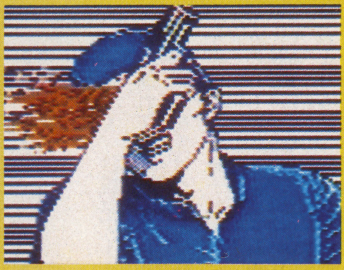
硝煙のプロムナード

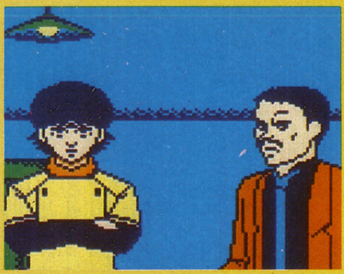
ここ数日で一段と厳しくなった検問のおかげで、オレたちは陸にあがったカッパ同然。だがオレの頭の中は疑問符にあふれていた。鉄雄はどこに連れて行かれたんだ？　やつらは鉄雄をどうするつもりなんだ？　あのハイウェイで会ったガキジジイはいったい何者なんだ？

そのときだ。

プロムナードのほうから爆音とともに煙が上がった。またテロリストか。深く関わらないほうが身のためだ、と立ち去ろうとしたとき、視界の隅に逃げるテロリスト達の姿が映った。あれ？　あの顔どっかで……。あの娘だ。ケーサツで会った冷たい娘だ。オレは反射的にその後を追った。

水路に彼女の姿を見つけたとき、彼女はすでにアーミーに追いつめられていた。オレは夢中でアーミーの一人を倒した。だがもう一人の銃口がオレを狙っている！　その瞬間、彼女の拳銃が火を吹いた。アーミーは顔面を吹き飛ばされて倒れた。

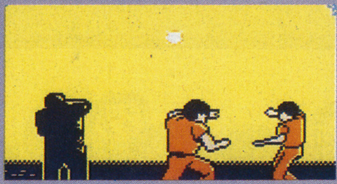

ケイがとっさに引き金を引いてしまったその銃弾は、アーミーの顔面を吹き飛ばしてしまった。

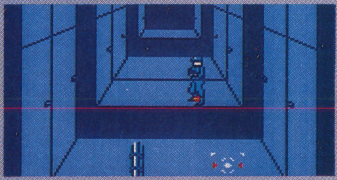

監禁されたテロリストたちの部屋で金田が聞いたのは、鉄雄に関する思わぬ事実であった。

テロリストの部屋

人を殺したのは初めてだったらしい。ショックを受けている彼女にオレはついて行った。ま、慰さめついでにどっかに誘おうという下心があったのはモチロンだが。だけど彼女はオレの話なんかロクに聞いちゃいない。そのうちテロリストの仲間が現れて、オレは捕まってしまった。必死で弁解したものの、彼女が口をきいてくれなかったら危いところだったぜ。そしてこのとき、オレは彼女の名前がケイちゃんということを知った。

テロリストたちはアーミーのラボに潜入して、新しい実験体の資料を盗む計画をたてていた。話を聞くうちにオレは一つのことに気づいた。「その実験体は鉄雄だ！」オレは彼らに頼みこんで一緒にラボに連れて行ってもらうことにした。

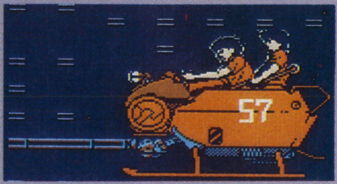

「しまった、発見された！」サーチライトが金田たちを照らし出し、テロリストの一人がやられた。


廊下を次々にやってくるアーミーの兵士ども。バカめ。F・P・Hのバルカン砲に勝てるか！

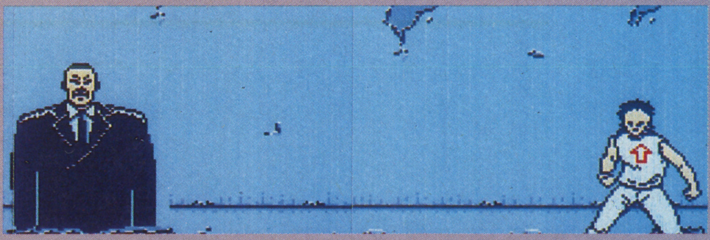
ラボ潜入!!

パスを入手していたのでラボに入り込むのは意外にカンタンだった。しかし、排水路を通っているときにアーミーに見つかってしまった。オレは死にもの狂いでアーミーのF・P・Hに飛びついて、そいつを一台奪い、ケイを連れてラボの核へと進んだ。F・P・Hの通信機は鉄雄が病室を脱け出してAルームと呼ばれるところへ向かっていることを告げる。Aルームってのはどこだ？　するとケイが突然道を指示し始めた。どうしてケイが道を？　まるで誰か別人が喋ってるみたいだ……。

あった。Aルームと書かれた扉。しかし、操縦に不慣れなオレはそのまま扉を突き破ってしまった。炎上するF・P・H。オレとケイは床に放り出された。あたりを見回すと、そこにいるのは例のガキジジイたちが数人、そしていつかも会ったアーミーの大佐、そして――鉄雄！　早く逃げようとオレがいうと、鉄雄はいつもとはまるで違った様子でいった。「いいんだよ、金田ァ。オレはもうお前に助けてもらわなくてもいいんだ」突然鉄雄の周囲にあるガレキが動いたかと思うと、鉄雄は天井を突き破って飛び去ってしまった。いったい何がどうしちまったっていうんだ？



仲良く二人乗りで駆け抜ける金田とケイ。なかなかスピード感の感じられるグラフィックだ。


180°マルチスクリーンで展開するベビールーム風景。じっくりと調べていくと、やがて何かが？

鉄雄の髪が逆立ったかと思ったら、ベビールームの床には亀裂が入り、ガレキが宙に舞い始めた。

AT THE MAIN STADIUM

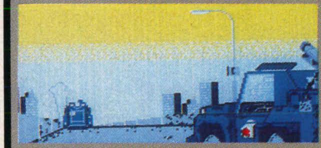
スタジアムへ向かえ！

オレとケイはラボの監禁室に留置された。アキラっていうのはいったい何者なのか、ケイが話して聞かせてくれた。絶対のエネルギー。宇宙が存在を始める。その始まりのエネルギー。そんなとてつもないものを鉄雄が手にしたというのか。そのとき、ドアのほうで何か物音がした。鍵が開いている！

オレとケイが監禁室を脱け出して街に戻ると、水路の堤防のところで甲斐に会った。山形が、鉄雄に殺られたという。オレの気持ちは決った。鉄雄はオレが殺る。ガキのころから、オレは鉄雄とずっと一緒だった。鉄雄はオレの仲間だ。どんな化物になろうとも、仲間の仕末は仲間であるオレがつける。山形のバイクを燃やす炎を見つめてオレは誓った。「鉄雄を成仏させるまでは、オレは死なない」

甲斐たちが春木屋で見たものは、まるで別人のようになった鉄雄だった。そして山形が。

自らの手で鉄雄との決着をつけるため、金田はバイクで宵闇せまる街を走り抜けていく。

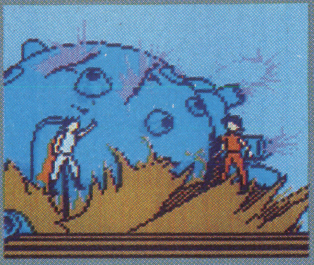


オリンピック予定地。アーミーの残していったトラックには、何か役立つものが——。

対決！金田VS鉄雄

「本当に一人で行くのか」甲斐がオレを引き止めるようにそういった。オレはバイクのエンジンをふかして、鉄雄のいるオリンピックスタジアムへと走り出した。

そのころスタジアムではキヨコたちに操られたケイと鉄雄が、互いの念波を飛ばし戦っていた。ぶつかり合う衝撃波。その力で地底深く埋められていたラボの秘密基地は地上に浮かび上がり、亀裂が生じていた。鉄雄の力が勝った。



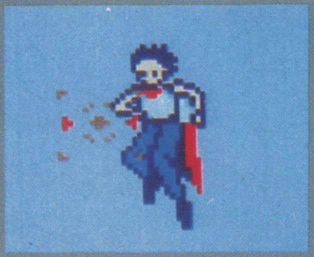
地上に姿を現した巨大カプセルの上で、今、鉄雄とケイが超能力の火花を散らす！

全身オーラに輝きながらケイは地上に落下していった。

鉄雄の力がアキラと書かれたカプセルを引き裂いた。この中にアキラがいる筈だ。だが、中にあったのは人体の各部を解剖保存した無数のガラスケースだけだった。「これは…？」驚く鉄雄に拡声機の大佐の声が呼びかける。「それがアキラだ。アキラはすでに死んでいたのだ！」

オレがスタジアムにたどり着いたときには騒ぎはほとんど収まっていた。オレはアーミーのレーザー砲を片手に鉄雄に近寄っていった。「お前もボスになったんだろォ。このガレキの山でよォ」「金田ァ。死ねぇ」オレの挑発に怒った鉄雄の髪の毛が逆立つ。オレはレーザー砲を構えて鉄雄に狙いをつけた。決闘だ!!

空から降ってきた異様な光に包まれて、鉄雄の右手は一瞬のうちに蒸発してしまった。



ふわりと宙に浮いて襲ってくる鉄雄。正面からの攻撃はまるで通じてくれないようだ。

崩壊!?ネオ・トーキョー

けっきょく、レーザー砲はエネルギー切れ。オレは鉄雄を倒すことができなかった。それどころか、鉄雄は大型レーザー衛星・SOLの砲撃すらはね返してしまったのだ。

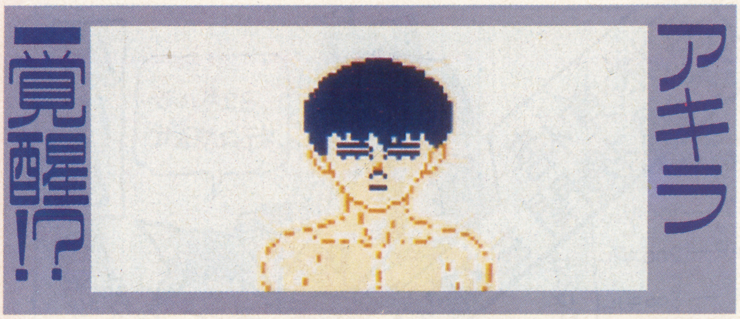
しかし、オレはここで引き下がるワケにはいかねぇ。

翌日、充電し直したレーザー砲を持って再びスタジアムへ向かおうとするオレに、ケイは小さな手鏡をくれた。

鉄雄の力はもはや抑制が効かなくなっていた。鉄雄の右腕にオレのレーザー砲が命中した。途端、鉄雄の右腕がぶくぶくと醜く肥大し始めた。巨大な肉の津波となってスタジアムにあふれかえる鉄雄。いつの間にか現れたタカシたちはアキラのカプセルを前に念波を集中している。アキラを復活させようというのか!?

アキラは？　鉄雄は？　いったいどうなるのか……？

そのとき、突如、ネオ・トーキョーがまばゆい光に包まれた。そして——。感動のラストはゲームを見てくれ。



ゲームを中断したいときには、新興宗教の教祖であるミヤコ様を呼び出してお言葉を聞こう。ありがたや、24ケタのパスワードを教えてくれるんだ。なんか知らないけど「おー、よくぞ戻ってきたのォ」などと、やけに暖く歓迎してくれる。金田もじつは新興宗教の信者だったんだろうか。

パスワードを入力する画面では、金田の顔をローアングルから捕えたカッコいいグラフィックが出て、「オレのパスワードは〜〜〜〜だぜー！」と絶叫してキメてくれる。ひょっとするとこのゲーム中有数のカッコいいシーンではないか、などと思ってしまったりもする。

前号の紹介編に引続き今回はFF IIの攻略編だ。チャート式だから先月号を買い損ねた人も安心。

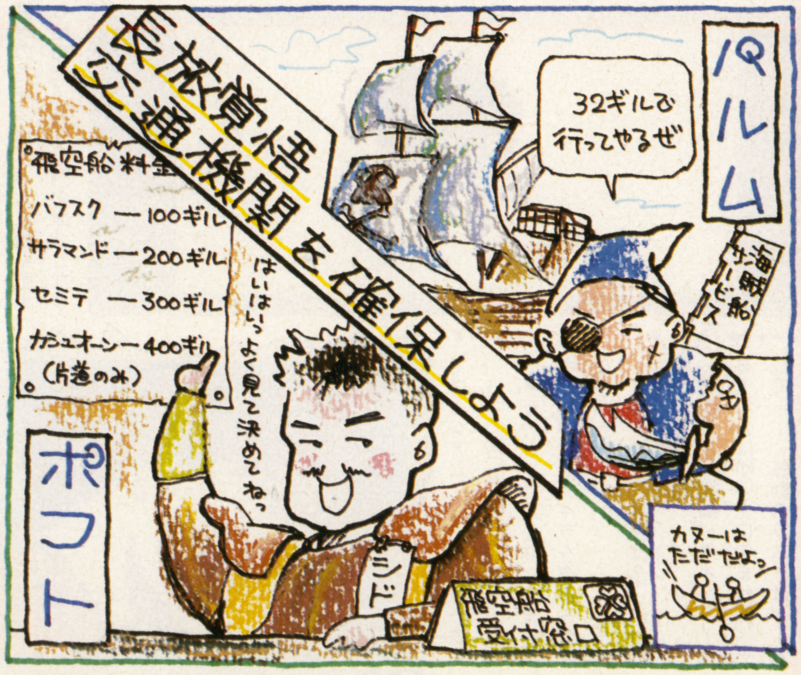
ファイナルファンタジーII

ファミリーコンピューター 6,500円 スクウェア

まずは、あらすじ

魔界の怪物を使い、世界征服をもくろむ皇帝パラメキア。正義を愛する若者フリオニールは仲間のガイ、マリアとともに反乱軍に志願するが、反乱軍のリーダー・ヒルダは今一つの返事。白魔道士ミンウの言葉に従い、敵の支配するフィンの町に潜入。ただ一人の協力者パブのマスターにかくまわれていたのは、ヒルダの婚約者、スコットだった。死ぬ間際の彼からリングを入手。恋人の形見の品をもってきた彼らをついにヒルダも信用してくれる。

いよいよ本格的な戦いの開始だ！



謎の鉱石ミスリル

フリオニールたちに与えられた第一の使命。それは、幻の鉱石・ミスリルを探すことだった。ミスリルは魔物に対抗できる強力な武器を作り出せる唯一の金属なのだ。パーティーにミンウもカヌー持参で参加。こいつは心強いぜ。

まずは、反乱軍の名参謀・ヨーゼフに会いに、北の町サラマンドへ向かう。彼は、一足先にミスリル探索に向かったが音信不通になっているのだ。どうしたんだろ。

サラマンドに来てビックリ！帝国軍に男たちがセミテの滝のミスリル鉱山に全員奴隷として駆り出されてしまったというのだ。

ヨーゼフにも会うことができたが、セミテの囚人たちを救出してくれたら反乱軍と信じてくれるという。こちらにはミンウもいるというのにどうも様子がおかしい。

セミテの鉱山に殴り込むフリオニール軍団（地下1階〜4階のダンジョンについては隣のページのマップを見てちょ）。なんと、捕らえられていた男たちに混じってヨーゼフの娘ネリーを発見！娘を人質に取られ身動きできなかったわけね。最下層地下5階にはミスリル鉱が。見事初陣を飾ったのでありました。

セミテの鉱山までのチャート

王女ヒルダに助けられアルテアを出発。合言葉は「のばら」

ガテアからフィンの町へ潜入。アイテム「リング」を入手。

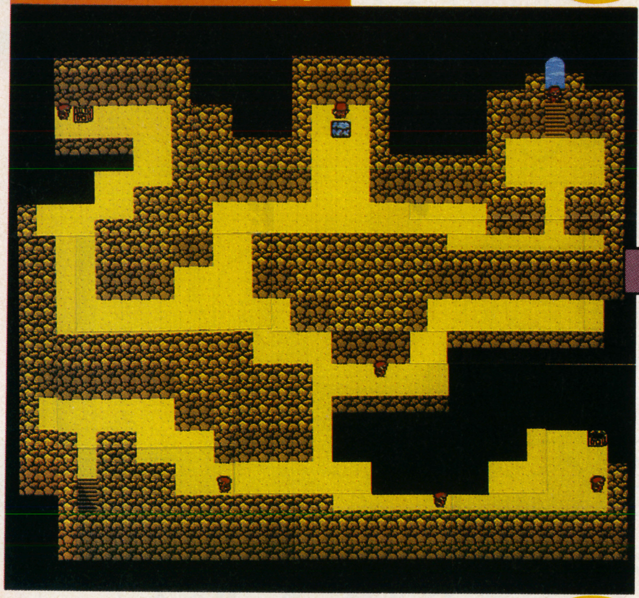
再びアルテアへミンウがパーティーに加わりパルムへ

パルムからポフト、バフスクを経て、雪の町サラマンドへ

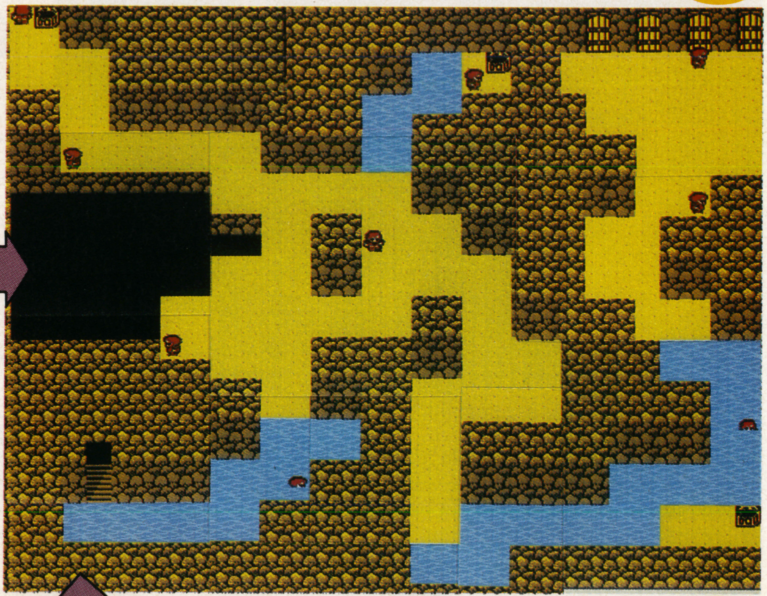
ヨーゼフと出会い「ミスリル」を求めてセミテの鉱山へ

セミテの鉱山

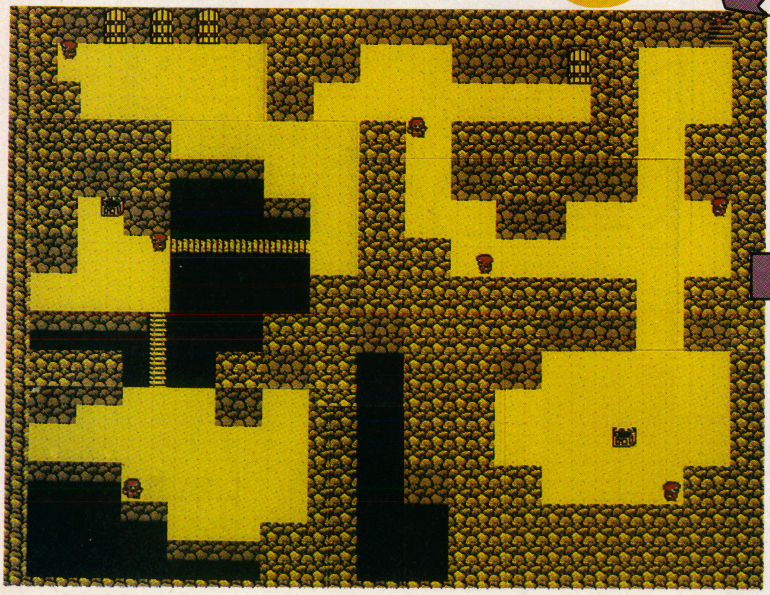
B1



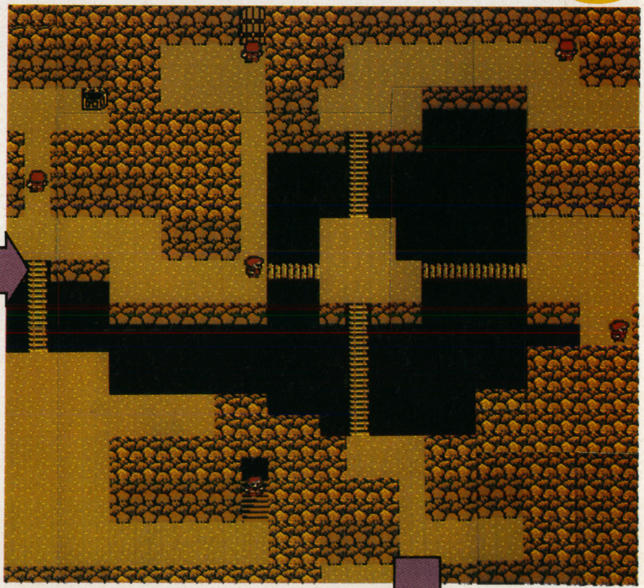
B2



B3



B4



バフスクの大戦艦を追え!!

秘密の通路を抜けろ!

サラマンドに男手を取り戻したフリオニールたちは大歓迎を受ける。娘を助けてもらったヨーゼフも協力を惜しまないという。

アルテアに届けられたミスリルは早速、強力な武器に変えられていく。

だが、反乱軍の作戦室には重い空気が漂っていた。かねてから噂されていた帝国軍巨大飛行戦艦の完成が、いよいよ間近になったらしいのだ。

「この空飛ぶ悪魔を破壊せよ!」

それが、フリオニールたちに与えられた次なる使命だった。

敵の造船所があるのは、バフスクの町だ。そこに潜入したスパイが、大戦艦への秘密の抜け道を見つけだしたというのだ。

敵地・バフスクに潜入した4人は、情報収集を開始。戦艦建造の指揮をとっているのは、皇帝の片腕ダークナイト（こやつ相当の使い手らしい）からボーゲンという男に代わったらしい。ボーゲンは、反乱軍から帝国軍に寝返った裏切り者だ。征伐してやりたいところだが、今は任務が先決。スパイのいう秘密の抜け穴へ急げ!

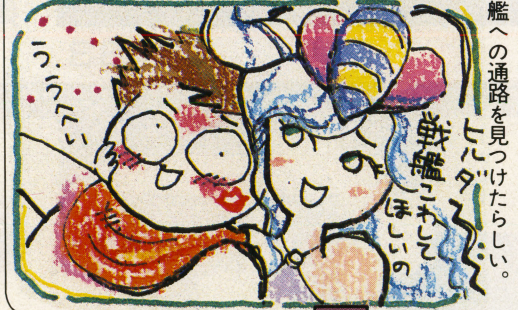
サラマンド

強制労働から男達を解放。ミスリル鉱入手。ヨーゼフと友情の握手。ラッキー！

アルテア

ミスリルを鍛冶屋のトブールに渡す。ミスリル製の武器・防具の流通が始まる。

バフスクの帝国軍飛行戦艦の破壊を命ぜられる。スパイが大戦艦への通路を見つけたらしい。



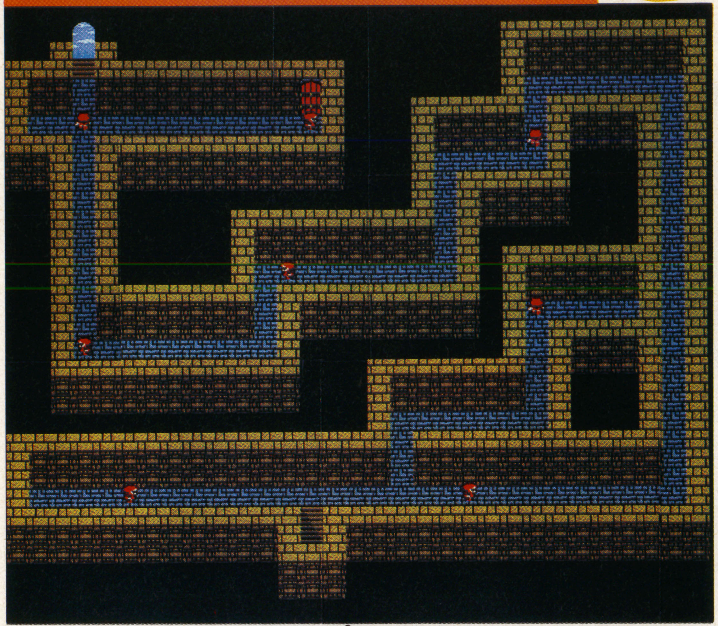
バフスク

裏切り者・ボーゲンの支配するバフスクの町。潜入したスパイはどこに？ そして、秘密の抜け道とは？ 町のすみずみまで調査せよ。

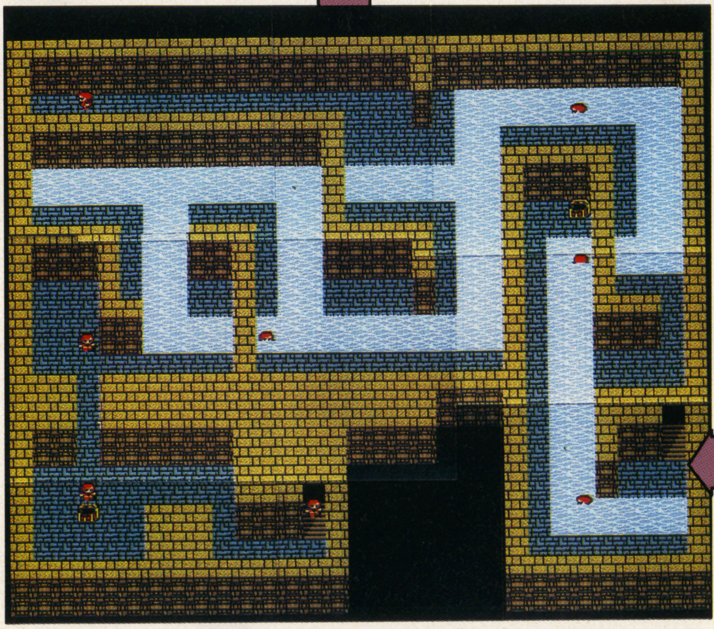
いざダンジョンへ

バフスクのダンジョン

B1



B2



零下40度の決闘 大氷河へ向え!!

ポフト

フリオニールたちはあと一息のところで大戦艦を逃がしてしまった。報復のため多くの町が大戦艦の爆撃にあった。飛行船の町・ポフトも瓦礫と化していた。生き残った飛行船の船長・シドは、戦艦の動力が「太陽の石」と教えてくれる。

アルテア

反乱軍の拠点・アルテアの町も敵の空爆にさらされていた。重傷だった国王の死期も近い。国王は太陽の炎を解放させるには「女神のベル」が必要だと教えてくれる。「ベルは雪原の洞窟にあります」とヒルダが言う。ミンウは国王の治療のため残ることに。頼りは、ヨーゼフだ。

サラマンド

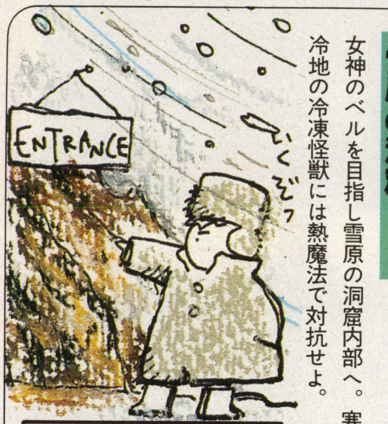
歴戦の勇士ヨーゼフが戦列に加わる。雪原の洞窟に行くには、雪上船が必要だ。

セミテの鉱山

なぜか雪上船は、セミテの鉱山の隠し部屋の中に。どこかは秘密。自分で探して。

雪原の洞窟

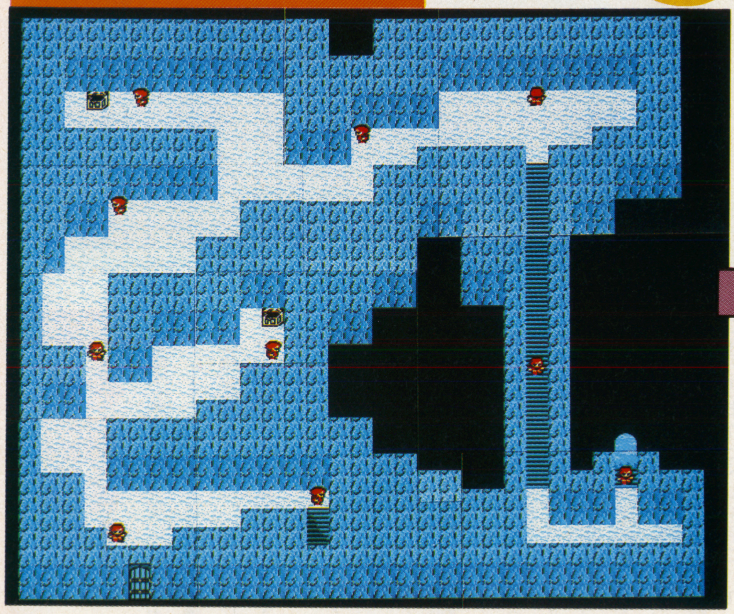
女神のベルを目指し雪原の洞窟内部へ。寒冷地の冷凍怪獣には熱魔法で対抗せよ。



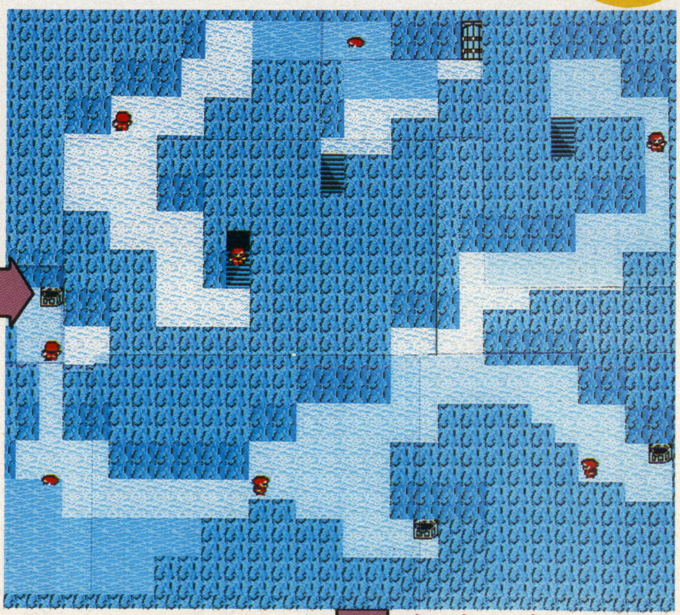
女神のベルを探せ！

雪原の洞窟

B1

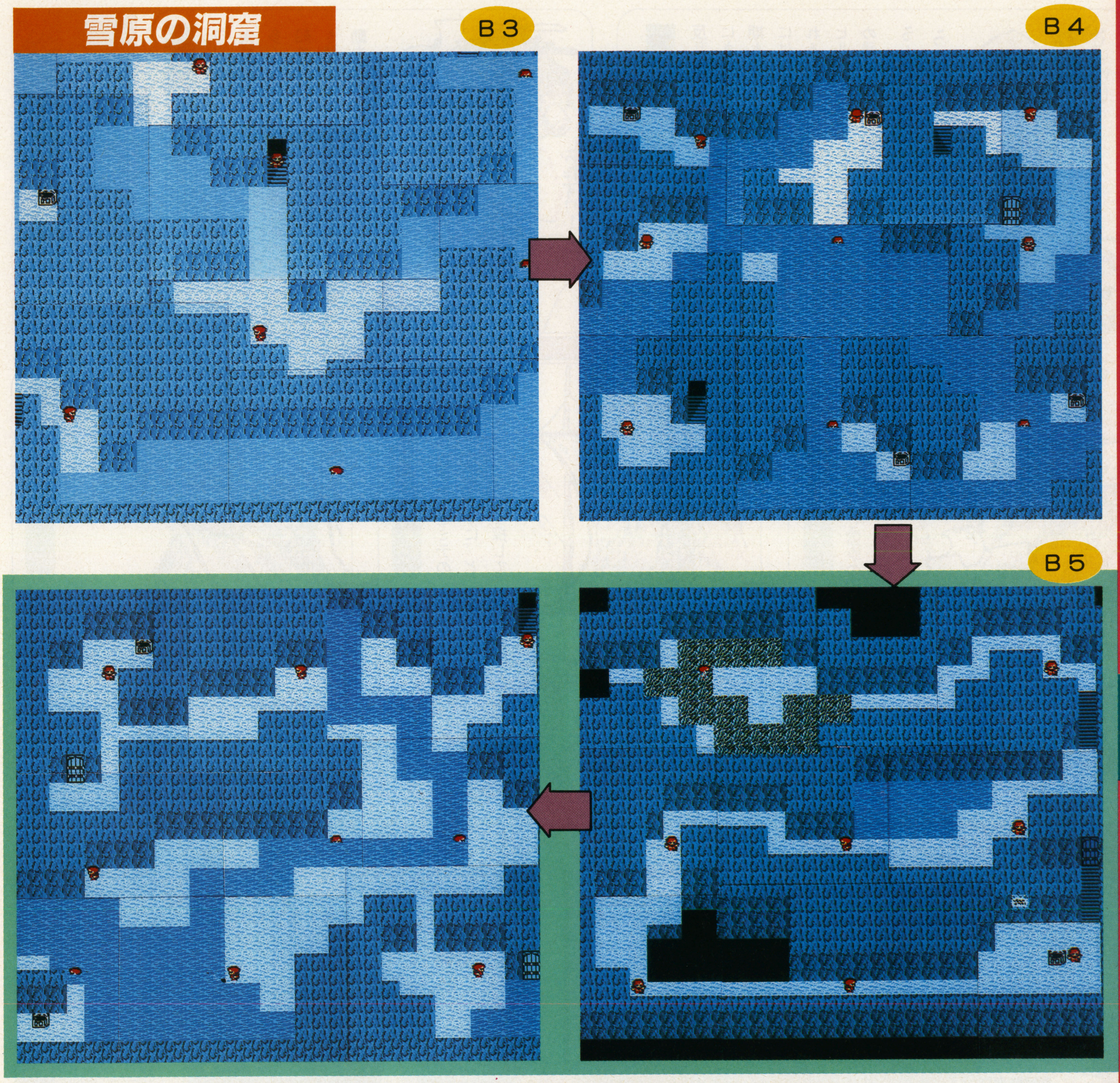


B2



次ページへつづく

雪原の洞窟



裏切り者を倒せ！

雪原の洞窟の最下層には、ジャイアント・ビーバーという不思議な動物が棲んでいた。彼らの話によると洞窟の隠し扉の中に目指す女神のベルがあるという。

ついに女神のベルを見つけた！だが、ベルの前に巨大な影が！

大ガメ・アダマンタイマイだ！（その雄姿は、123ページに載ってるよ）

ベルを賭けての戦いが始まった！戦闘慣れしたフリオニール、ガイ、マリアの動きに加えて、ヨーゼフの拳法が怪物を追いつめる。地響きをたてて倒れ伏すアダマンタイマイ。フリオニールたちは、壁に埋め込まれたベルを手にいれた。

意気揚々と出口を目指す一行。だが、出口の前に立ちふさがる男！ボーゲン！

あの裏切り者のボーゲンが自ら戦いを挑んできたのだ。

「貴様らも道連れにしてやる！」

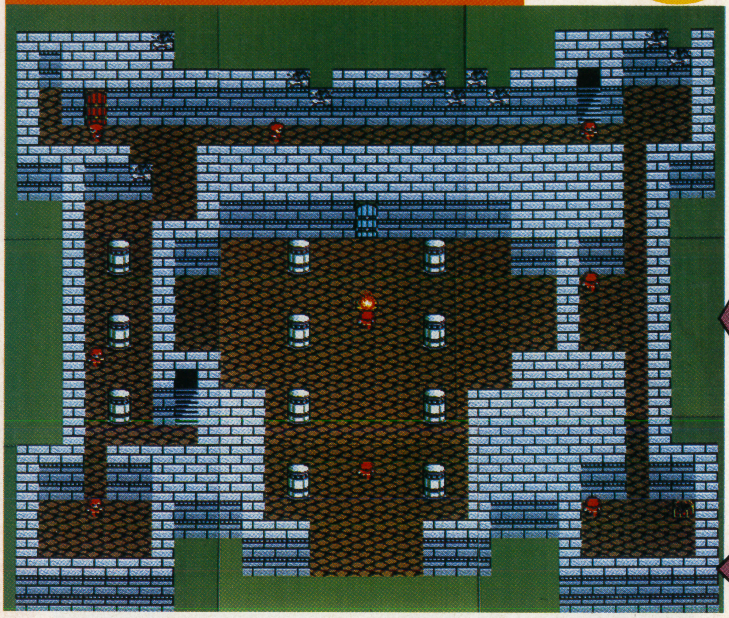
度重なる失敗のために追い詰められたボーゲンは半狂乱で迫ってくる。望むところだ。裏切り者に正義の鉄槌をかましたれ！

ちょっと見るとユーモラスな感じだが、油断すべからず。悪党中の悪党だ。こういう奴は断固たる制裁措置をとるべし！

孤城落日カシュオーン

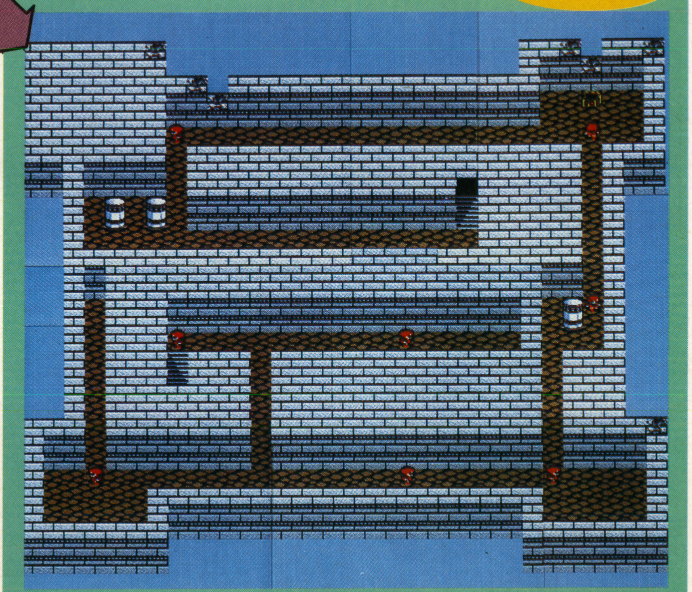
カシュオーンの城

1 F



太陽の炎を手に入れろ！

2 F～A



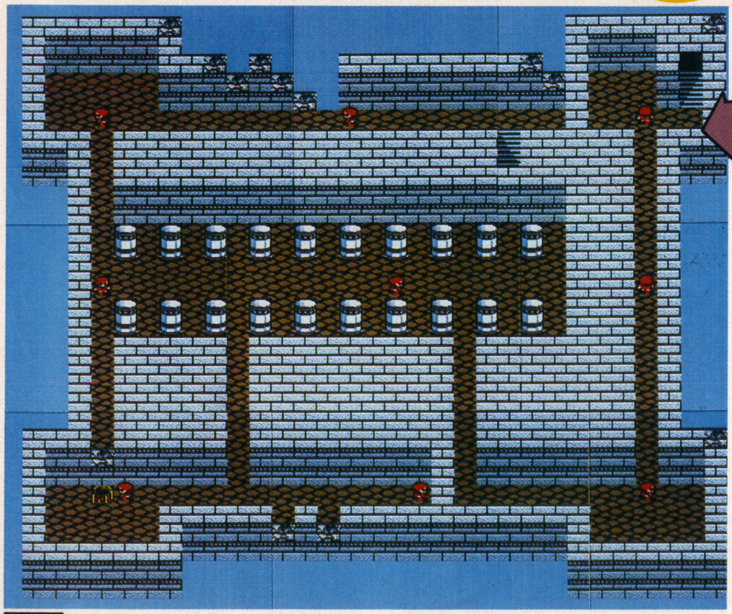
ゴートン参戦

女神のベルを手に入れたフリオニールたちは太陽の炎があるという湖上の城・カシュオーンへ。女神のベルで中に入ると意外な人物が。彼の名は、ゴードン。フィンで死んだスコットの弟だ。アルテアで毎日「兄を殺したのは自分だ」といつもくだを巻いていたアルコール依存症(いぞんしょう)の青年。その彼が再び戦士としてよみがえったのだ。

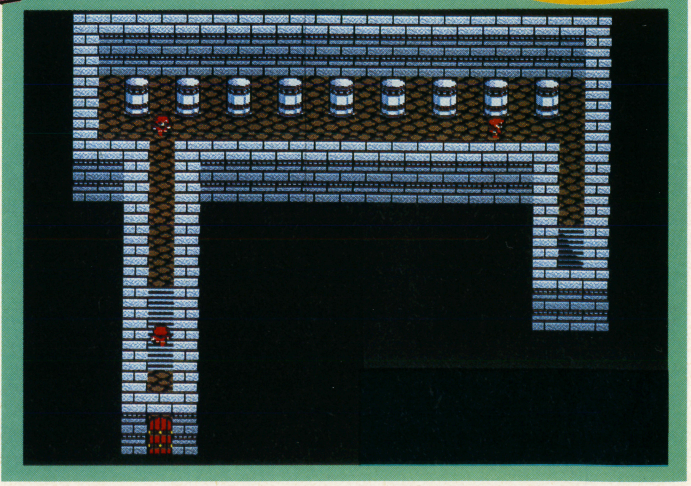
だが、はっきりいってこの男、足手まといにしかなりまへん。トホホ。戦闘になると真っ先にうずくまり、あげくのはてに死んでしまいます。女の子のマリアのほうがなんぼかしっかりしている。

はたして太陽の炎は手にはいるのか？ 悪戦苦闘必至(ひっし)！ やれやれ。

3F



2 F～B

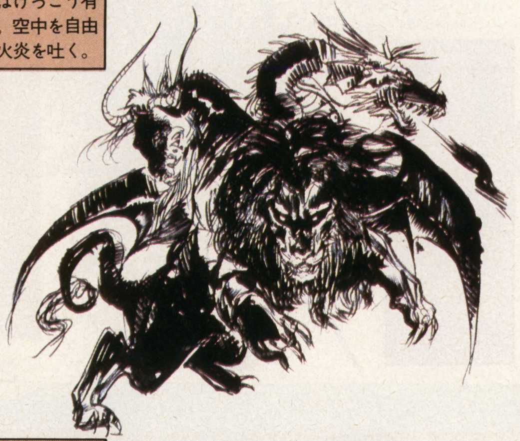


次ページへつづく

総進撃

キマイラ

ライオン・ヤギ・ドラゴンの3つの動物が合体した怪物。ギリシャ神話ではけっこう有名人(獣)である。空中を自由に飛び、口から火炎を吐く。

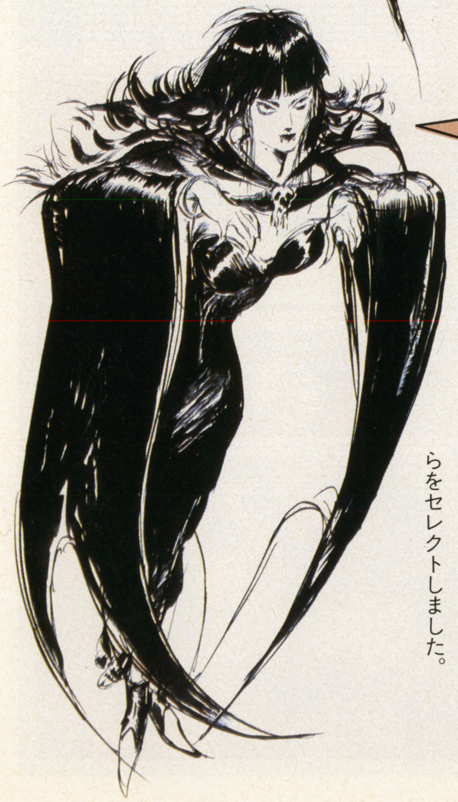


フライングレイ

空飛ぶエイの化け物。この種族は恐竜並みの進化形態を持っており海のマンタレイ、陸のランドレイといたるところに棲息している。

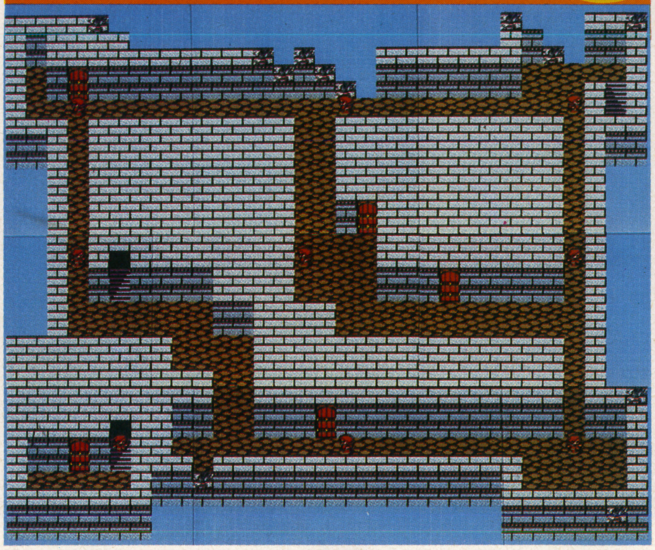
バンパイアレディ

わあい。バンパイアのおねえさんだ！　でも誘惑してくるし、こっちの呪文がほとんど効かない怖いおねえさんなんだ。弱点は炎だぜ。

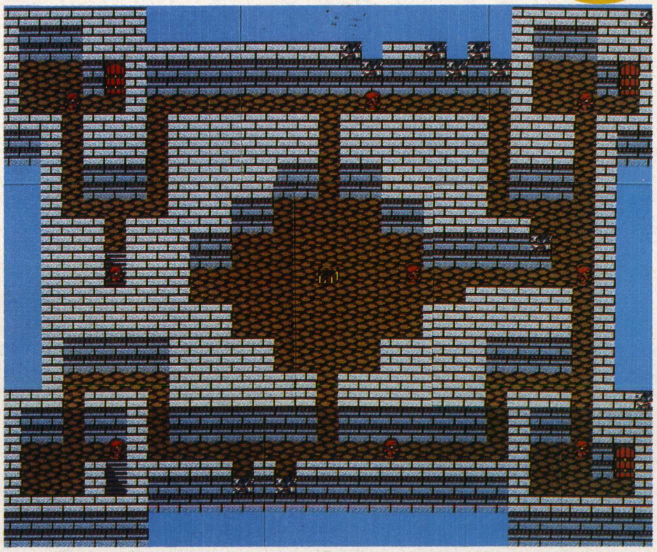


前回に引続きＦＦⅡ世界を跳梁跋扈する魔界のモンスターを大紹介！　どいつもこいつも一癖も二癖もある強敵ぞろい。本当はもっとたくさん紹介したかったんだけど、誌面の都合ですべては無理。とくにデザインのすばらしいヤツらをセレクトしました。

カシュオーン城　4F



5F



足手まといのゴードン先生をお供に、フリオニールたちは城の奥深く進んで行く。

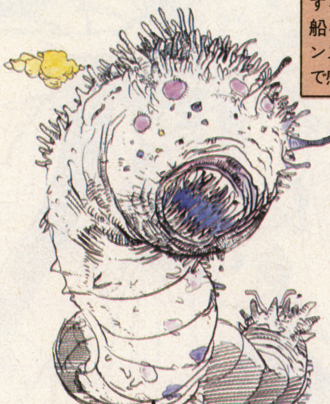
城内で見つけた意味ありげなアイテム「エギルのたいまつ」。これが、太陽の炎を移すことのできる世界でただ一つのたいまつなのだ。こいつをもって大戦艦を追っかけるわけ。まるでオリンピックの聖火ランナーですな。

新怪獣!!!
強いぞ!!
凄いぞ!

ファイナルファンタジーII 怪獣

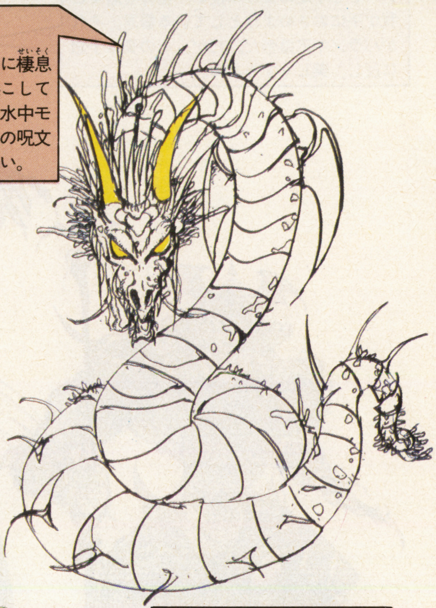
バシリスク

カメレオン型ドラゴン。そのギョロ目ににらまれると体の自由が効かなくなり石のようになってしまう。強化型に火吹き蜥蜴サラマンダーがいる。



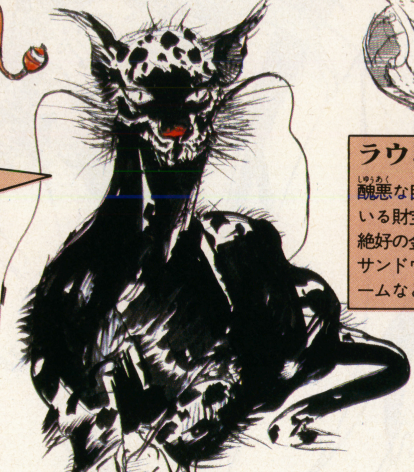
ラウンドウォーム

醜悪な巨大イモムシ。もっている財宝は1500〜2000ギル。絶好の金稼ぎのタネ。高等なサンドウォーム、アビスウォームなどは、魔力も使える。



シードラゴン

ドラゴンの一種で海中に棲息する。怒ると津波を起こして船を沈めようとする。水中モンスターなので電撃系の呪文で感電させてやるとよい。



クアール

ツムラ・イリュージョンのホワイトタイガーもびっくりの大化け猫。得意技は、ブラスター。命中すると即死または、運がよくても麻痺。恐るべし。

ヘクトアイズ

全身目玉だらけ。まるで「悪魔くん」の百目ガンマーのようである（表現が古い）。麻痺や石化など、かなりの妖術を使いこなす。注意してかかれ。

アダマンタイマイ

ドラゴンと大亀をいっしょくたにしたような怪物。ヘビクビガメの一種か？　セミテの滝の最下層でフリオニールたちと激闘を展開。弱点は寒さ。

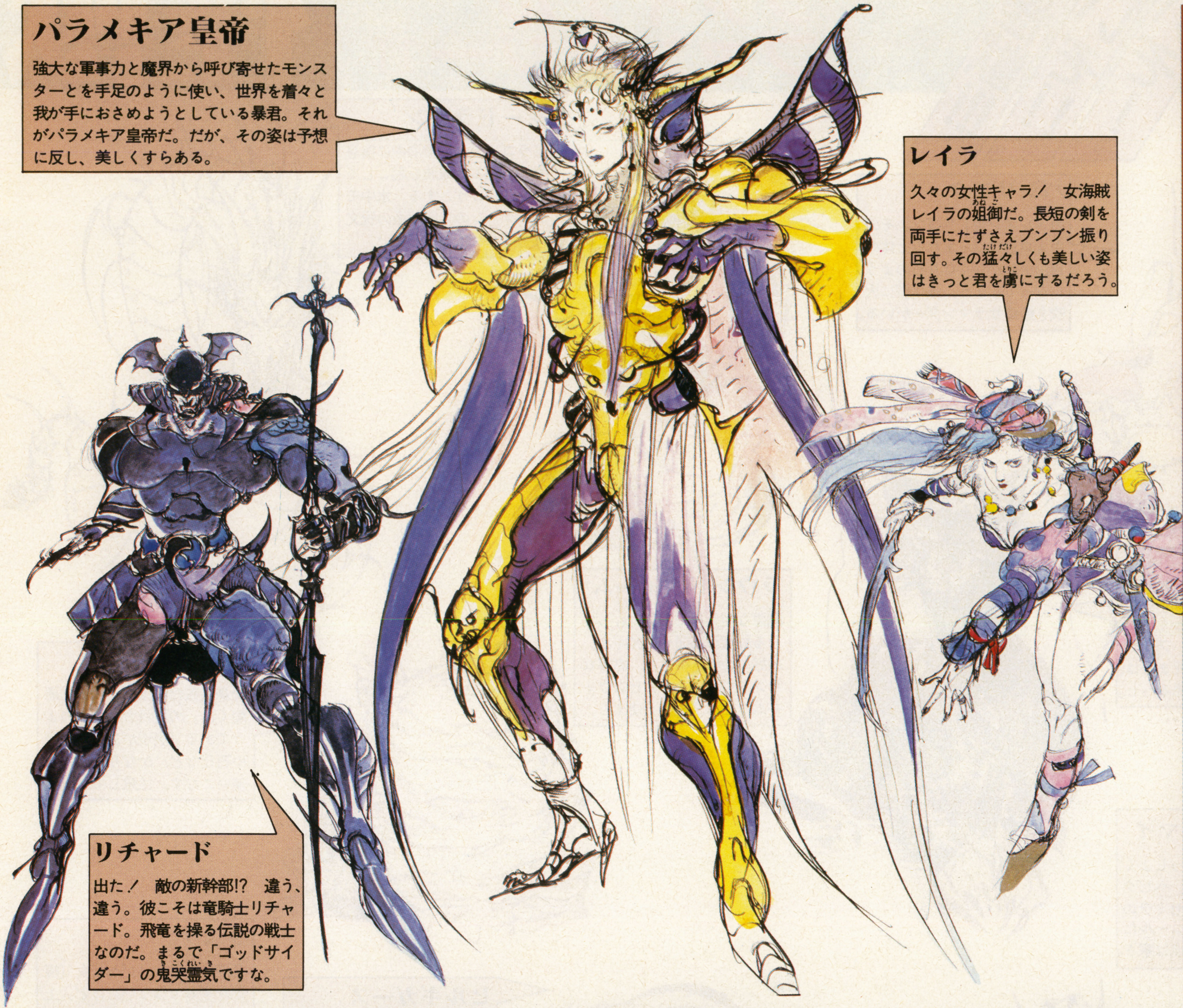
ヒルギガース

ＦＦではしなをつくったデブだったが、今回は筋肉質の男前になった。オーガの一種。オーガ界のアンドレ・ザ・ジャイアントである。

ラミア

名前はかわいいがヘビ女（楳図かずおではない）。けど、上半身は美人なので誘惑攻撃をかけてくる。爬虫類の趣味はないのにー。

いよいよクライマックス!?F・F・II



パラメキア皇帝

強大な軍事力と魔界から呼び寄せたモンスターとを手足のように使い、世界を着々と我が手におさめようとしている暴君。それがパラメキア皇帝だ。だが、その姿は予想に反し、美しくすらある。

レイラ

久々の女性キャラ！　女海賊レイラの姐御だ。長短の剣を両手にたずさえブンブン振り回す。その猛々しくも美しい姿はきっと君を虜にするだろう。

リチャード

出た！　敵の新幹部!?　違う、違う。彼こそは竜騎士リチャード。飛竜を操る伝説の戦士なのだ。まるで「ゴッドサイダー」の鬼哭霊気ですな。

ついに姿を現したパラメキア皇帝

まだまだ現れる新キャラクター

皇帝出現!! 新展開!!

ついに謎の皇帝パラメキアが姿を現したぞ！　などと書くと、まるでテレビ○○のヒーロー特集のようだが、幼き日にテレビの前で味わったあの興奮に似たものを感じてしまうのは、筆者だけではあるまい。番組終盤、悪の帝王が現れるときは、わくわくしたものだ。つねにパネルの向こう側、姿を見せず威圧的な声だけを発していたその正体が明らかにされる瞬間。そしてあまりに意外なその姿！　バ――ン!!　あのときと同じ感覚をファミコンで味わえるとは思わなかった。

そう。あの謎の皇帝パラメキアがついにその姿を現したのだ。魔界より怪物たちを呼び寄せ、世界を恐怖のどん底に陥れた魔王。どんなに奇怪で醜悪な奴なのかと思いきや、美形の極致。キャラクターデザインの天野さん、やってくれるじゃありませんか。『魔界転生』の天草四郎もかくやの美しさ（例えがマニアック）であります。

だが、どんなに美しくてもやはり悪は悪。倒すべきものは倒す。ヒーローサイドも新メンバーを加え戦力増強！　女海賊レイラ、竜騎士リチャードが参戦。これでマリアの兄・レオンハルトが戻ってくればなぁ。どこにいるのやら。

とにかくまだまだ大どんでん返しがいくつも用意されているのだ。

乞うご期待!!

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中!

12月号 月刊 500円

Oh!PC

特集 HOBBY派のためのパソコン120%活用術

パソコンは、単体ではほとんど何もできない。しかし、自分の目的に合った周辺機器と組み合わせれば、これほど役に立つものはない。本特集では、ＤＴＰ／グラフィックス／MUSIC／通信の各目的に応じたシステムの組み方をする。プログラムとしてＮＥＣのＰＩとパイオニアのＣＬＤ-99Ｓを接続するプログラムをはじめとして５本を掲載。

第2特集　パソコンでオリジナルリフィルを!!

システム手帳は便利なのだが、自分の用途に合ったリフィルになかなか出合えないのが欠点。ここではパソコンでオリジナルなリフィルを打ち出すためのソフトを５～６種紹介する。

好評連載シリーズ

Ｃ言語プログラミング／ホップ・ステップ・マシン語
ツール&ユーティリティWho's Who
Soft WATCHING／ソフト評論する
ハンディスキャナ活用術／ランダムゲームレビュー

12月号 月刊 540円

Oh!X

特集　パソコンはいま音楽の領域へ

コンピュータで自動作曲に挑戦！
ＦＭ音源音色作成講座
ＸＩ／turbo用NEW　MMLドライバ
さようならLIVE in '88

Oh!X１周年記念「ちょっとあぶない福袋」

永久保存版？　ROGUEスゴロク
特別モニター&福袋プレゼント

S-OS全機種共通システム　ソースジェネレータSOURCERY

THE SOFTOUCH　ドラゴンスピリット　サンダーフォースII　沙羅曼蛇　ラスト・ハルマゲドン

どんとこい！ピコピコゲーム／猫とコンピュータ／知能機械概論／Ｃ調言語講座PRO-68K／OS—９／Ｘ68000入門／Ｚ80マシン語ゲーム工房

12月号 月刊 540円

Oh!FM

特集　プリンタ美食倶楽部

3.5インチディスクラベル印刷プログラム／マクロプリントフォーマッタ／Pri-Plotter／Printer／PRINTCOMの拡張／ BASIC09グラフサブルーチン集

連載　BASICプログラム工房／6809マシン語道場／MMLミュージシャン養成講座／谷山浩子の気絶すんぜん☆なのらー

OS-9　OS-9データベースを作成する

今月のプログラム　THE HORSE RACE／きょうふの水曜日

Let's　PLAY！ Computer MUSIC!! ムソルグスキー・禿山の一夜（前編）／THE BLVE HEARTS・リンダリンダ／フランクシナトラ・My Way

ショートプログラム集　HIDE／PINPIM／INTERCEPTOR

解説　FM77AVシリーズF-BASIC解体全書／ホリゴンのアルゴリズム

緊急インタビュー　富士通32ビット新機種の動向

1月号 月刊 580円

64年度情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験

▶特集　63年度10月情報処理技術者試験

２種・１種午前試験の完全研究
—必須・選択の全問題について、解法のポイントを詳細に解説！

▶カラー受験ゼミ　画像処理

▶続・コンピュータ最前線　〝ニューロコンピュータ〟って何だ〟

▶レクリエーショナルプログラミング　ゲームの解析プログラム

学習講座　受験のためのハードウェア基礎／受験のためのソフトウェア基礎／Ｉ種必修コンピュータの知識／Ｉ種コンピュータ重点演習／関連知識征服ゼミ数学・工業・商業／試験に役立つコンピュータ英語／完全マスター流れ図・Ｉ種プログラム設計／合格必修ゼミCASL・FORTRAN・COBOL

速報

昭和63年度10月情報処理技術者試験
２種全合格者名簿

12月号 月刊 500円

THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

特集　最新ラップトップのトレンドを読む

最新ラップトップ群を俯瞰する／セイコーエプソン内藤副本部長／キヤノンNAVI、AX開発担当部長／ラップトップはテクノロジーの限界を突き破れるか／ラップトップにおけるＯＳの現状／米を賑わすウルトラライトラップトップ

KEYMAN U.S.A.

混迷のUNIX、舞台裏のキープレイヤー
インターアクティブ社長「ロン・フィッシャー」

田原総一郎のコンピュータ・ルポ

着々と足場を固めるサンの日本市場戦略
日本サンマイクロシステムズ代表取締役専務「松本孝利」

ヒット商品開発ストーリー

コンピュータの世界に築いたソニー神話
ソニー「NEWSシリーズ」

THE TEST

AXパソコン主力５機種テストラン
MBC-17J、MBC-18J、MAXY、AX386他

THIS IS THE BEST SOFTWARE

最新フロントエンドプロセッサー本選会
誰も手放せなかったもうひとつのFEPがあった

COMジャーナル

ハードディスクの新しい流れ
中国コンピュータ事情

シリーズ

荒保宏の電気王／パソコン辛口コラム／コンピュータ時計／情報NETWORK／TREND WATCHING／NEWS／ハイラクの政治経済学／WORLD REPORT／NEW PRODUCTS

新作ソフト発売日スケジュール

パソコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/1	ボイスエディタ歌声人	PC-8801	パック・イン・ビデオ	9,800
	今朝も朝までパワフルまあじゃん2	PC88、X1	デービーソフト	7,800
	殺人は手紙にのって	PC88、98 X1t FM77	ツインソフト	7,800
	中華大仙	MSX2 2DD	HOT・B	6,800
2	ケンベレンチェス	MSX2 ROM	ポニーキャニオン	5,500
	白夜物語・ウインチェスター	X68000	イーストキューブ	9,800
	家の末裔	MSX2 2DD		7,800
	マイト・アンド・マジック・ブックII	X1・X68	スタークラフト	9,800
3	コナミの占いセンセーション	MSX2 2DD	コナミ	4,800
5	サイコ・ワールド	MSX2 2DD	ヘルツ	6,800
7	KING OF MAGIC	PC-9801	コスモス・コンピュータ	8,800
9	大海令	PC-9801 VM以上	アートディンク	12,800
	ザ・キング・オブ・シカゴ	X68000	ボーステック	12,800
	殺人倶楽部 DX	X68000	リバーヒルソフト	7,800
	琥珀色の遺言	MSX2 2DD	リバーヒルソフト	9,800
10	機動戦士ガンダム モビルスーツフィールド	MSX2 2DD	ファミリーソフト	6,800

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/9	R-TYPE	MSX ROM	アイレム販売	7,300
10	どろろ	PC-88SR	クエイザーソフト	8,800
	きまぐれ オレンジ☆ロード	MSX2 2DD	マイクロキャビン	7,800
	エグザイルII	PC-88SR	日本テレネット	8,800
14	信長の野望 戦国群雄伝(CD付)	PC-9801	光栄	12,300
	信長の野望 戦国群雄伝	PC-9801	光栄	9,800
15	今朝も朝までパワフルまあじゃん2	PC-98、MSX2	デービーソフト	7,800
16	アルギースの翼	MSX2 ROM	工画堂スタジオ	7,800
	雀豪1	MSX2 2DD	ビクター	7,800
	ウィザードリィ4	PC-98 X1 PC-88SR	アスキー	9,800
	めぞん一刻 完結編 スペシャル	X68000	マイクロキャビン	9,800
17	ライトニングバッカス	PC-88SR	日本コンピュータシステム	7,800
	サイオブレード	X1t	T&Eソフト	8,800
	エグザイルII	PC-9801 MSX2 2DD	日本テレネット	8,800
20	ソフトでハードな物語2	X68000	システムサコム	7,800
	プロビデンス	PC-88SR	システムサコム	7,800
	ヴァルナ	PC-88SR	システムサコム	7,800
21	ウルティマI	PC-88／SR PC-98、X1t MSX2 2DD	ポニーキャニオン	6,800

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/21	ウルティマIV	PC-88VA	ポニーキャニオン	9,800
		X68000		
12/23	ゼビウス・ファードラウト伝説	MSX2 ROM	ナムコ	6,800
	水滸伝・天命の誓い(CD付)	PC-9801	光栄	12,300
	水滸伝・天命の誓い	PC-9801	光栄	9,800
	スナッチャー	MSX DX3(カートリッジ付)	コナミ	9,800
12月上旬	原宿アフターダーク	X1turbo	工画堂スタジオ	6,500
	レボルディII	X1turbo	風雅システム	未定
	蝶類図鑑I	PC-88SR	NEW SYSTEM	7,800
		PC-98 MSX x68	HOUSE OH!	
	スタークルーザー	PC-9801	アルシス ソフトウェア	7,800
	麻雀武蔵	PC-9801	コスモス・コンピュータ	8,800
中旬	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	PC-9801	ゲームアーツ	7,800
	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	PC-9801	ゲームアーツ	6,800
	居眠り流・阿佐田哲也のA級麻雀	MSX2 ROM	ポニーキャニオン	5,800
	司政官	PC-9801	パンプキンヘッド	未定
	新九玉伝	X1	テクノソフト	8,800
	新九玉伝	MSX2 2DD	テクノソフト	7,800
	シュヴァルツシルト	PC88SR	工画堂スタジオ	未定
	神の都市（仮題）	PC-88 98	スタジオパンサー	未定
	野球道（仮題）	PC-88SR	日本クリエイト	未定
下旬	やじうまペナントレース	PC-9801	ビクター	7,800
	What's michael?	PC-88 98	マイクロキャビン	7,800
	怨霊戦記	PC-9801	ソフトスタジオWING	未定
	怨霊戦記	MSX2 2DD	ソフトスタジオWING	9,800
	時空の花嫁（仮題）	PC-88SR	工画堂スタジオ	未定
	ザ・キング・オブ・シカゴ	PC-9801	ホーステック	12,800
	死霊前線2	MSX2+2DD	ビクター	7,800
未定	ミッド・ガルツ	PC-9801	ウルフチーム	9,800
	ルパン三世バビロンの黄金伝説	PC-88SR	東宝	未定
	首斬り館	PC-88SR	ビッツー	8,800
		MSX2 2DD		8,800
1/1	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	X68000	デービーソフト	7,800
1月上旬	シュヴァルツシルト	MSX2 2DD	工画堂スタジオ	未定
	水龍士・II海神の光り琴	PC-88SR	しゃんばら	7,800

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
1月中旬	ゴーファーの野望エピソードII	MSX ROM	コナミ	5,800
下旬	コナミゲームコレクションVOL.3	MSX 2DD	コナミ	4,800
	トリトーン2	X68000	ザインソフト	9,800
未定	ガルフォース2怒濤のカオス	PC-88SR	スキャップトラスト	7,800
		MSX2 2DD	スキャップトラスト	7,800
	ビリヤード	PC-9801	パックインビデオ	7,800
	ベトナム1968	PC98MSX2	スキャップトラスト	未定
	死霊戦線2	PC-88SR	ビクター	未定
	時空の花嫁（仮題）	PC-88SR	工画堂スタジオ	未定
2月未定	幽霊君	MSX2 ROM	システムサコム	6,800
	スタークルーザー	X68000	アルシス ソフトウェア	未定
	三つ目がとおる	MSX ROM	ナツメ	7,800
	魔浄理子	PC-88SR	ナツメ	8,800
	ザ・ゴルフ	MSX2 2DD	パックインビデオ	6,800
3月未定	雀豪2	PC-9801	ビクター	未定
	ワンダーボーイ・モンスターランド	MSX2 ROM	日本デクスタ	未定
	妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編	PC-88SR	ブレイングレイ	6,800
		PC-98 X1		
		MSX2 2DD		

ファミコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/2	桃太郎電鉄	FC	ハドソン	5,800
	エイリアンシンドローム	FC	サン電子	5,500
	半熟英雄	FC	スクウェア	5,800
	突然！ マッチョマン	FC	ビック東海	5,500
9	ナンキンのアドベンチャ	FC	サン電子	3,200
	ゴジラ	FC	東宝	5,800
	忍者龍剣伝	FC	テクモ	5,500
	(キング・オブ・キングス)	FC	ナムコ	5,500

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/9	中嶋 悟 F1ヒーロー	FC	バリエ	5,900
	VSエキサイトバイク	FD	任天堂	2,500
10	89 電脳九星占い	FC	インダクション	9,800
13	FIGHTING ROAD	FC	東映動画	6,200
16	かぐや姫伝説	FC	ビクター	5,900
	ザ・トライアスロン	FC	ケイアミューズメントリース	5,600
	キャプテンシルバー	FC	徳間書店	未定
			リース	5,600
	ビッグチャレンジドッグファイト	FC	ジャレコ	500
	ファンタジーゾーンII	FC	サン電子	5,500
	究極ハリキリスタジアム'88新選手データ	FC	タイトー	5,500
	グラディウスII	FC	コナミ	5,900
17	ロードマン激走! 日本一周3000キロ	FC	東京書籍	5,500
	ファイナルファンタジーII	FC	スクウェア	6,500
18	パチンコGP	FC	データイースト	3,300
20	プロ野球ファミリースタジアム'88	FC	ナムコ	4,900
	トップライダー	FC	バリエ	9,800
	ローラーボール	FC	HAL研究所	5,600
21	銀河英雄伝説	FC	ケムコ	5,900
22	テトリス	FC	BPS	4,900
23	VSエキサイトバイク	FC	任天堂	500
	タロット占い	FD	スコーピオンソフト	2,980
	サムライソード	FC	カプコン	500
	燃えろ!! プロサッカー	FC	ジャレコ	未定
24	プロ野球? 殺人事件	FC	カプコン	5,900
	小公子セディ	FC	フジテレビ	5,900
	エアーウルフ	FC	九娯貿易	5,900
	アキラ	FC	タイトー	6,800
	ロックマン2	FC	カプコン	5,800
	100万$キッド 幻の帝王編	FC	ソフェル	5,900
26	ゲバラ	FC	SNK	5,500

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12月下旬	風雲たけし城二	FC	バンダイ	4,900
1/4	がんばれゴエモン2	FC	コナミ	5,500
5	スペースハリアー	FC	タカラ	5,500
6	探偵神宮寺三郎 危険な二人(後)	FD	データイースト	3,300
20	里見八犬伝	FC	SNK	5,900
下旬	バチ夫くん2	FC	ココナッツジャパン	6,500
	パロディーワールド モンスターパーティー	FC	新正工業・バンダイ	5,800
	電撃ビックバン!	FC	ビック東海	5,800
	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	FC	東芝EMI	5,900
	トム・ソーヤの冒険	FC	セタ	5,900
	POLE TO FINISH	FC	データイースト	未定
	ワギャンランド	FC	ナムコ	4,900
	ハレーウォーズ	FD	タイトー	未定
	遊メイズ	FC	タイトー	500
	ビッグチャレンジ! ガンファイター	FD	ジャレコ	3,200
2/3	赤龍王	FC	サン電子	5,500
25	ファミコンジャンプ英雄列伝	FC	バンダイ	4,900
2月下旬	アフターバーナー	FC	サン電子	未定
	百鬼夜行	FC	ユース	6,200
	スーパースタープロレスリング(仮題)	FC	ニチブツ	5,500
	ガーフィールドの一週間	FC	トーワチキ	5,300
	マーダクラブ	FC	セタ	未定
	ウィザードリィII リルガミンの遺産	FC	アスキー	6,500
未定	西村京太郎ブルートレイン殺人事件	FC	アイレム	6,500
	HOLY DIVER	FC	アイレム	5,500
	ハイパーショット基本セット	FC	バンダイ	9,800
	京都花の密室殺人事件	FC	タイトー	5,900
	松本享の株式必勝学2	FC	イマジニア	9,800
	がんばれペナントレース	FC	コナミ	未定
3月未定	ウルティマ 聖者への道	FC	ポニーキャニオン	未定
	ホームランナイター	FC	データイースト	5,800
	シャドーゲート	FC	ケムコ	未定

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
未定	ピンボール	FC	任天堂	500
	ダンディーゼウオンの復活	FC	ポニーキャニオン	500
	魔獣都市ナーガー	FC	アイレム	未定
	ローリング・サンダー	FC	ナムコ	5,500
	SDガンダムガチャポン戦士2	FC	バンダイ	6,800
3月以降	ウルティマ 聖者への道	FC	ポニーキャニオン	未定
	飛-NGヒーロー	FC	EPIC・ソニー	5,500
	明治維新	FC	ユース	6,200
	ダンジョン放浪記	FC	アスキー	6,500
	サンダーバード	FC	パック・イン・ビデオ	5,500
	爆笑! 人生劇場	FC	タイトー	5,900
	ジーザス	FC	キングレコード	5,900
	甲子園	FC	ケイアミューズメントリース	未定
	かってにシロクマ	FC	SVI	未定
	メタルスレイダーグローリー	FC	HAL研究所	未定
	スーパーチャイニーズ2	FC	カルチャーブレーン	5,900
	競馬シミュレーション[本命](仮題)	FC	ニチブツ	9,800
	暗黒神話	FD	東京書籍	5,900
	ホワイトカード	FC	スコーピオンソフト	未定
	オペレーションウルフ	FC	タイトー	未定
	ベースボールスター	FC	エス・エヌ・ケイ	未定
	カデュリン	FC	セタ	未定

PCエンジン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12/4	ファイティングストリート	CD	ハドソン	5,980
	NO・RI・KO	CD	ハドソン	4,980
9	スペースハリアー	HC	NECアベニュー	6,700
22	あっぱれ! ゲートボール	HC	ハドソン	4,900
23	ビジランテ	HC	アイレム	6,300

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
12月下旬	ビックリマン大事典	CD	ハドソン	未定
1/27	ソンソンII	HC	NECアベニュー	未定
未定	ネクタリス	HC	ハドソン	未定
2月未定	YAKSA神武伝承	HC	ビッククラブ	未定
	はにい・いんざ・すかい	HC	フェイス	未定
	モトローダー		NCS	未定
3月未定	DIGITAL・CHAMP		ナグザット	未定
	改造町人・シュビビンマン		NCS	未定
	ワードナの森	HC	NECアベニュー	未定
未定	エナジー		NCS	未定
	がんばれ! ゴルフボーイズ		NCS	未定
	死霊戦線		ビクター	未定
	天外魔境		ハドソン	未定

セガ

発売月日	ゲーム名	容量	対応機種	価格(円)
12/1	超音戦士ボーグマン	1M	マークIII	5,000
下旬	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	2M	メガドライブ	5,500
1月中旬	ボンバーレイド	2M	マークIII	5,500
下旬	アレクの天空魔城	2M	メガドライブ	5,500
2月未定	ファンタシースターII	6Mバックアップ	メガドライブ	未定
	アウトラン 3D	未定	マークIII	未定
3月未定	スーパー大戦略	4Mバックアップ	メガドライブ	5,800
4月未定	スーパーリーグ(仮題)	未定	メガドライブ	未定
	スーパーサッカー(仮題)	未定	メガドライブ	未定
	スーパーハングオン	未定	メガドライブ	未定
	ランボーIII	未定	メガドライブ	未定
未定	パワードリフト	未定	メガドライブ	未定

●このデータは11月30日現在のものです。

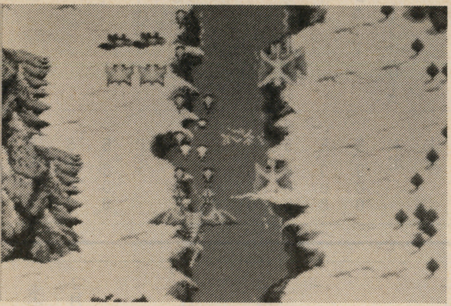
ただ今、ヒット中! BEST9

パソコンゲーム

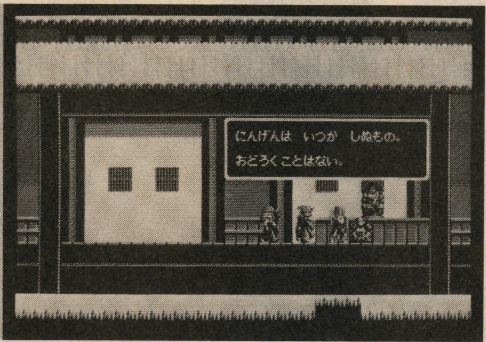
3 ロードス島戦記
マルチ・シナリオを持った本格的ファンタジーRPG。

4 F-16ファイティングファルコン2
軽快なフットワークを誇るF-16を細部まで再現したゲーム。

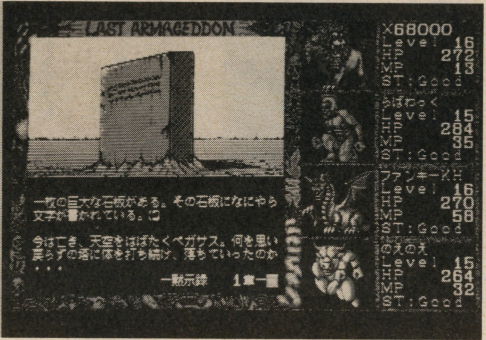
5 ドラゴンスピリット
究極のマニアシューティングゲーム。キミはザウエルを倒せるか。



1 戦国ソーサリアン
戦国武将に巣食った魔を相手に繰り広げられる5本の大冒険。



2 ラスト・ハルマゲドン
RPGとは、何かを常に追求するブレイングレイの大作RPG。



ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	★	戦国ソーサリアン(日本ファルコム)	N	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ PC-88VAシリーズ XIturbo	5D、3.5D (3,800円)
2	↓	ラスト・ハルマゲドン(ブレイングレイ)	AC/RP	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ XI/MSX2	5D、3.5D (7,800円)
3		ロードス島戦記(ハミングバードソフト)	RP	PC-98シリーズ	5D、3.5D (9,800円)
4		F-16ファイティングファルコン2(アスキー)	S	PC-98シリーズ	5D、3.5D (9,800円)
5	↓	ドラゴンスピリット(電波新聞社)	AC	X68000	5D(8,800円)
6		サバッシュ(ポプコムソフト)	RP	PC-88SRシリーズ	5D(7,800円)
7		信長の野望・全国版(光栄)	S	PC-88mkII PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ FM-7/FM77 FM77AV XI/MZ25 MSX/MSX2	5D・C、3.5D (9,800円)
8		ディスクステーション創刊号(コンパイル)	N	MSX2	3.5D(1,980円)
9		バランス・オブ・パワー(アスキー)	S	PC-98シリーズ	5D、3.5D (12,800円)

傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　★ 今月の注目ソフト
ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイング　S シミュレーション　N ノンセクション

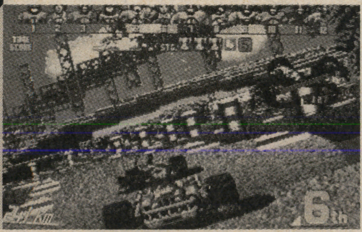
★協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　トキハ・マイコンセンター　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　J&P京都寺町店　富士音響マイコンセンターRAMI　九十九電機札幌店

ランク	傾向	ゲーム名（メーカー）
1		パワードリフト（セガ）
2	↑	ファイナルラップ（ナムコ）
3	↓	アウトラン（セガ）
4		ワールドスタジアム（ナムコ）
5	↑	チェイスHQ（タイトー）
6		メタルホーク（ナムコ）
7		トップランディング（タイトー）
8		スクランブルスピリット（セガ）
9		上　海（サン電子）

★協力店　●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●Ｊ＆Ｂ神田●ゲームセンターニュー光●ウィルトーク・ロサ

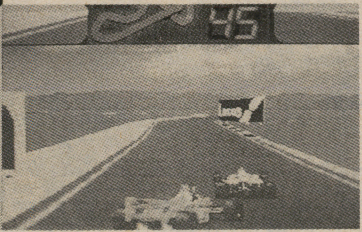
ビデオゲーム

1 パワードリフト



キャラクターとコースを換えれば何度でも楽しめる体感ゲーム。

2 ファイナルラップ



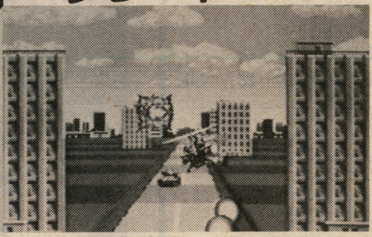
テレビで中島も運転していた程のレースゲーム。やっぱり複数だ。

3 アウトラン

海岸を300キロでぶっ飛ばす。その感覚が最高のゲーム。

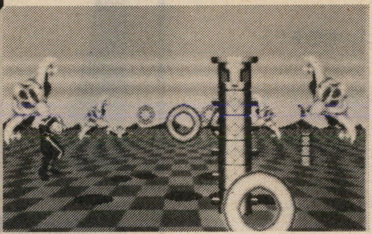
セガ

1 スーパーサンダーブレード



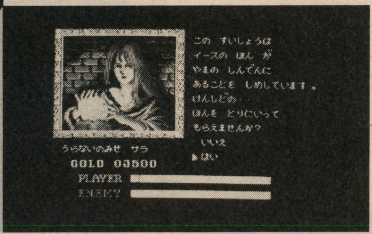
メガドライブ発売で、その実力を見せつけてくれたS・T・Bだ！

2 スペースハリアーII



当然2位はこれだ。今さら説明の必要もないね。ゲット・レディ。

3 イース



パソコン版に見劣りしないぞ！ セガ版イースだ。

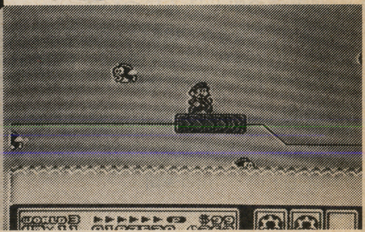
ランク	傾向	ゲーム名	定価
1	★	スーパーサンダーブレード	5,800円
2	★	スペースハリアーII	5,800円
3		イース	5,800円
4	↓	Rタイプ	5,800円
5	↓	双截龍	5,500円
6	↓	孔雀王	5,800円
7		ファイナルバブルボブル	5,500円
8	↑	剣聖伝	5,500円
9		熱球甲子園	5,500円

★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●博品館（東京・銀座）　集計期間は昭和63年10月1日から10月30日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ランク	傾向	ゲーム名（メーカー）	定価
1	★	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂）	6,500円
2		源平討魔伝（ナムコ）	4,900円
3		大戦略（ボーステック）	5,900円
4	↑	ベストプレープロ野球（アスキー）	5,800円
5		三國志（光栄）	9,800円
6	↑	究極ハリキリスタジアム（タイトー）	5,500円
7	↓	コナミックスポーツインソウル（コナミ）	5,500円
8	↓	燃えろプロ野球'88決定版（ジャレコ）	5,800円
9		ナイトライダー（パック・イン・ビデオ）	5,500円

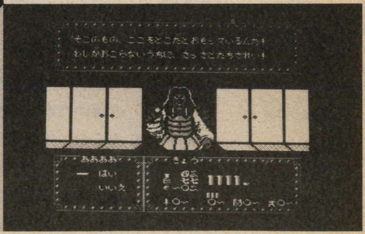
ファミリーコンピュータ

1 スーパーマリオブラザーズ3



売り切れ続出！ さすがの人気だけど、ドラクエIIには……。

2 源平討魔伝



ボードとコンピュータゲームのドッキングがウケたのかな？

3 大戦略

シミュレーションの王道ソフト。マニアのための一本。

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、○は450円です)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部　営業☎03・261・4095

◎'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集　ホラーゲームで背筋がゾ〜!
◎'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待
●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!
◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便
●'88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"
◎'88年9月号
これからどうなる!? セガ
●'88年10月号
バリバリのビデオゲーム特集
◎'88年11月号
セガ　メガドライブ登場!!
今が盛りのアドベンチャーゲーム特集
●'88年12月号
パワー全開!! メガドライブ
今年の野球ゲームを斬る!

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留あるいは郵便振替(東京1-29307 ㈱日本ソフトバンク)にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,800円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

STAFF

Chief Editor　川口洋司
Senior Editor　近藤　裕
Editors　桑原　修/下山嘉彦/福田信之
Editorial Staff　木川明彦(スタジオ・ハード)
朝日幸嗣(Kライターズクラブ)
Designer　花本浩一/ドイノシューセイ/富永三紗子/ローラン企画/アートサプライ
オフィス・ア・カモン
田辺智代(Kライターズクラブ)
Illustrator　石黒　茂/近藤ゆたか/高橋好子/とよたかずひこ/長谷川泰男/溝口格/みなみくみ/佐藤敏已
徳永　健(スタジオ・ハード)
Photogragher　小阪和則/蒲生晴夫/鬼頭栄次/下山嘉彦/宮脇基美
Contributor　炎上寺/我流子/SHOTAN/せいろく/TAKE ON!/たけじゅん/Dr.KILL/ドクトルだみお/トリー谷/堀　蔵人/雅/YAS
木川存美/セザール松本/徳永　健/吉野家牛兵衛(スタジオ・ハード)
Proof reading　㈲アレフ
Printing　大日本印刷株式会社

1989 SOFTBANK・CORP　雑誌17659-1本誌からの無断転載を禁じます。

次号予告

特集
1989年のゲーム界を大予言する!

いろいろあった1988年。ニューゲームマシン戦争のゆくえが気になる今日このごろ。さて、いったい今年のゲーム界はどうなる!? というわけで、来月号は、隅から隅までゲーム界をまとめて占ってみよう! ほかにも硬派RPG特集など見逃せないぞ!! ご期待あれ!

2月号は1月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は390円よろしくね!

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・265・5819

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

BEEP編集部では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集部スタッフ係あてに送ってください。

採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

戦国ソーサリアン

人気抜群のソーサリアンが日本の戦国時代にやってきた。

BY粉をふくYAS

日本ファルコム　PC―98シリーズ、PC―88RS以降（7,800円）

攻略編だぜ

発売と同時に大人気の戦国ソーサリアン。先月は紹介中心にやったから、今月は攻略ということで、かんたんだがマップなども載せて紹介していこうと思う。

まずはサラッと紹介していくけど、このシナリオ集は今までに出ているソーサリアンをクリアしてきた人たちのために作られたシナリオだ、ということを頭の中に入れておいてほしい。つまり、新しく作ったキャラでこのシナリオに挑戦しても、ほとんど通用しないというわけなんだ。

それじゃどのくらいが望ましいのかというと、だいたいヒットポイントが5000、レベルは25くらい（もちろんこれより低くてもクリアできないわけではないけどね）がかなり安心してゲームできるという感じだ。

またマップなどもかなり広くこっているため（なんてったって2D版は2枚組だもんね）、今までそれなりにソーサリアンにひたった人でないと、クリアは難しい。

話によれば、難易度は今までレベル5と呼ばれていたシナリオと、すべて同じに設定されている。つまりたとえシナリオレベル1であっても、敵の強さはレベル5。かんたんには死んでくれないというわけなのだよ。

また、シナリオも1から順に解いていかねばならないので、がんばってみてちょうだいね。

ちなみにこの追加シナリオにはエンディングなるものがあるので、全シナリオをクリアしてみる価値は十二分にあるぞ。そりゃもう、感動の嵐だぜ。

とにかく今回はメモリを使っている！ だいたい2D版だと2枚組になってしまうというところがすごい！ これだけみたって、いかにマップが広いかってことがわかるよね。さらにエンディングも入れちゃうんだから、今回の力の入れようはホントにスゴイ！ のひとことだよね。

しかし、見た人ならわかると思うけど、今回のエンディングはとても不思議な終わり方をするんだ。この記事を読んで、しっかりと攻略してくれ。

シナリオ❶ 武田信玄の章

とにかく最初のシナリオなので、まず雰囲気に慣れるということが大事。曲も日本調になっているので、気分はもうジャパネスク！ つうわけですかさずスタートさせると、いきなり舞台は戦場。武田軍と織田軍の合戦があったようだ。そこらへんをグルッと見回してみると、戦死した兵士がいたるところに転がっていてどことなくブキミ。しかし全部が全部死んでいるわけではなく、1人だけ生きている兵士がいるんだ。

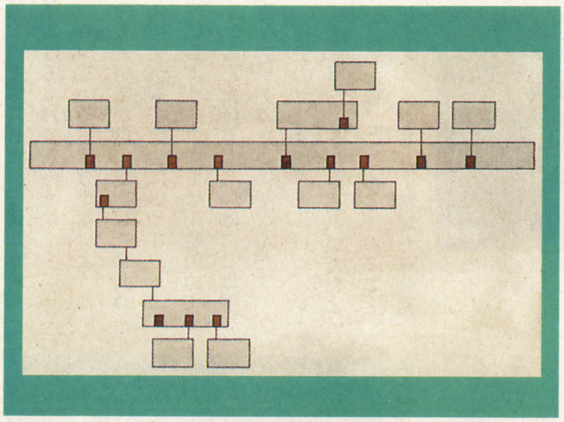
この人、名前は滝川で織田信長の家臣だという。

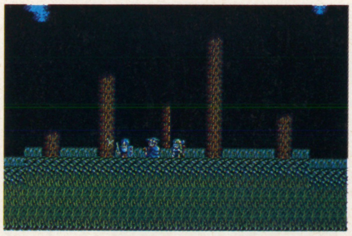
生きてるとはいえ、この人は歩けないほど傷ついているんだ。なんとかして助けたいんだけどね…。薬を探してあげると約束して、とりあえず別れよう。

そのちょっと先に、合戦に巻き込まれたと思われる家があって、食べるものがほとんどないといっている。ここも食べ物を持ってくるということで出ていいぞ。

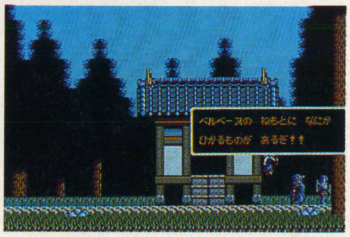
森を抜けると村があって、いろいろ話を聞くことができるんだ。どうやら村の人たちは山賊に頭を悩ませているようだ。もちろんキミは倒しにいくんだけど、ここで小さなカギと山伏（やまぶし）の荷物が見つか

どうやら村の人たちは、山賊一味に手を焼いているようだ。やはりここは退治してあげるのがスジだろう。





おじいさんの話どおり行くと、キズのついた木を見つけたぞ。けもの道はここから伸びているんだよ。



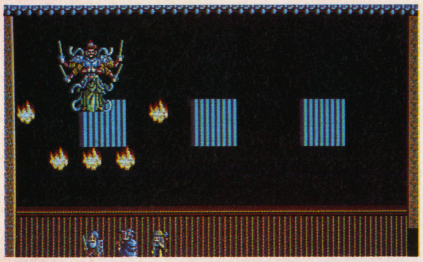
薬草が見つかったからといって安心してはいけないぞ。よくよく探すと……、ほら意外なものが……。

薬草を見つけていけば、この人に薬を調合してもらうことができる。誰にあげればいいかはもうわかるよね。

るんだ。でも1回探しただけでは見つからず、少々念入りに探すというのがコツ。まあふつうは見つかるけどね。

スタートの直後から、どうもうさん臭いお堂。おこには最後の最後にくると入れるようになるぞ。

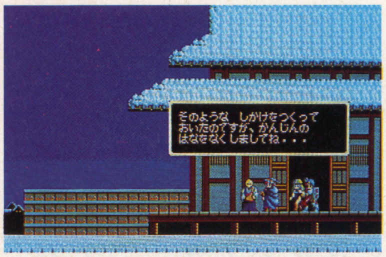
山賊を倒すと村の人は大喜び、お米を分けてくれるわおふだをくれるわ、薬も手に入るわで大わらわ。これでまず1つのイベントをクリアしたことになる。


五天王の1人、阿修羅。最初の毒ヤリ攻撃はキビシイので、CUREとHEALは持参するように。

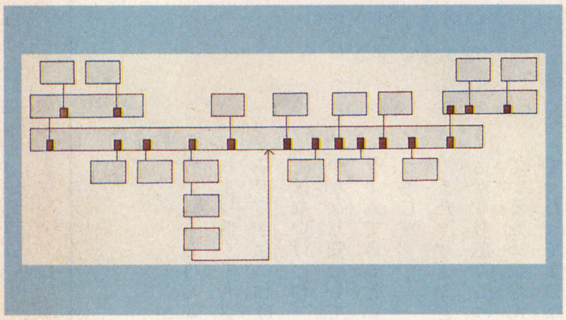
このあとソーサリアンは武田軍に潜入するんだけど、ただでは入れてくれない。南蛮渡来のある品物で強引に忍び込もう。信玄のところまで乗り込むと、魔物に取りつかれた信玄が襲いかかろうとするが、さっきのおふだのおかげで戦わずに追い払えるんだ。

でも敵を倒したわけじゃないので、逃げたやつを探さなくちゃいけない。じつは最初の怪しげなお堂にいるんだよね。こいつは五天王の1人で「アシュラ」という。はじめ毒槍の攻撃が激しいので、CUREとHEALの魔法はできるだけもっていこう。こいつを倒せばこのシナリオはクリアだ！

シナリオ❷ 織田信長の章



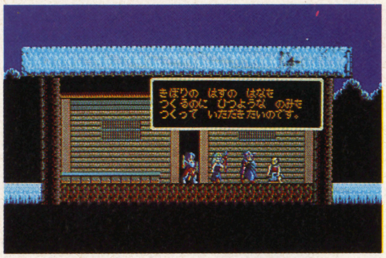
まずはこの木彫りの花を手に入れることから始まる。でも実際手に入るのは、かなり後半なんだよねえ。



始めるとまず気がつくのが、パラパラと降ってくる雪。京の都にこういった雪というのはミョーに合うんだよね。背景の五重の塔もなかなかいい味出してるし、音楽も冬の京都にピッタリという、雰囲気は最高のシナリオだ。

マップはさほど広くはないけど、あっちゃこっちゃにひきずられるイベントが目立つんだよね。

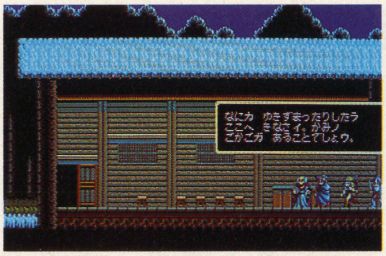
まずいちばん奥のお城まで行くと、前に助けた滝川さんが信長に会わせたいから城を訪ねろといっていたことに気づく。もしかしたらこの城かな？ とりあえず適当な石を2つ拾ってきて、門の前に置く。でもこれだけで滝川さんが見つけてくれるだろうか……。



ハスの花を作るには、それなりのノミが必要という大工のわがままのために、わざわざ鍛冶屋まで探すのだ。

待っていても仕方がないようなので、いきがけに見かけたカルロス神父が営む教会にいってみることにしよう。ここでは1晩泊めてくれるんだけど、じつはここは重要なフラグの立つ場所なんだ。

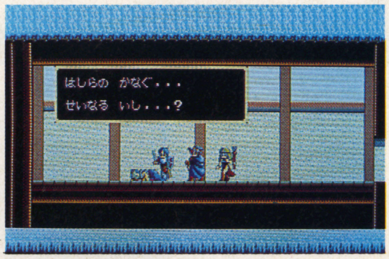
神父のセリフにもあるけど、いき詰まったような雰囲気がただよい始めたら、ここへきてみることをオススメする。1晩寝たら物語が進んだなんてことが、このシナリオではよくあることなんだ。



ここは超重要！ ここで時間をつぶすこともときには必要になってくる。行き詰まったらここにきてみよう。

その後信長にも会い、城を出ると、漁夫の家に盗人が入り、形見のかんざしを盗まれてしまったという話を耳にする。はじめのほうの話にも出てきた木彫りの花も探さなくちゃならないし、やることが次々とでてくるねぇ、まったく。

どうにかしてかんざしを探しだすと、物語は急展開する。ここでシナリオ1に出てきた山伏も登場するが、法力も使えるのでなかなか頼もしいぞ。山伏は途中、行方不明になった滝川の居場所を言い当て、敵と戦うことになったら聖なる石が必要になるという。

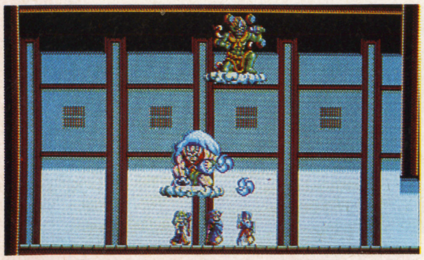


たいへんだ！ 滝川さんが殺されてしまった！ この血文字は重要なので覚えておくべし。

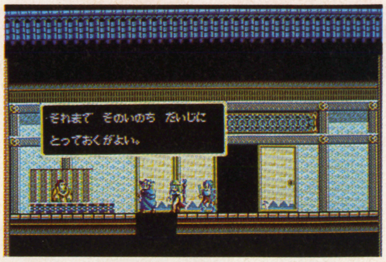
さて、物語は進んで目の前にいるのは風神と雷神。聖なる石が必要という話だったけど、なくてもいいからとりあえず戦おう。でもこいつらはやたら強いので、うかつな装備でいくとカンタンに殺されてしまう。HEALをバシバシ使ってなんとかもちこたえよう。

聖なる石をもっていないため、1度は敵が復活してしまうが、2度めの戦闘では黒いカギが見つかるんだ。これでどこを開けるのかは、もう見当がつくよね。

そして聖なる石を手に入れたら、改めて風神雷神に挑戦だ！

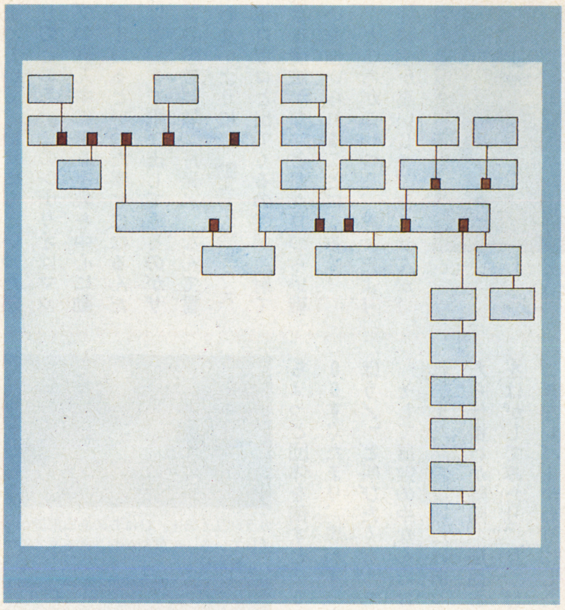

こいつらは聖なる石がないと倒せない。しかし石をもっていなくても戦っておく必要あり。

シナリオ③ 豊臣秀吉の章



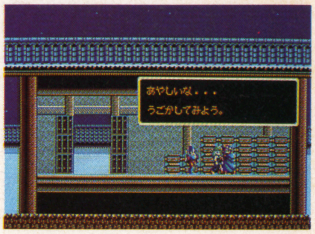
とりあえず秀吉に会ったはいいけど、何もしないうちに穴の中へ。ここはあきらめて落ちることにしよう。

この戦国ソーサリアンをクリアした人たちに「難しかったシナリオってなあに?」ときいたところ、たいていが1番は徳川家康の章、2番目がこの豊臣秀吉の章という答が返ってくる。この答えからもわかるとおり、戦国ソーサリアンの中ではかなり高い難易度を誇っている（誇ってはいないか）シナリオといえよう。



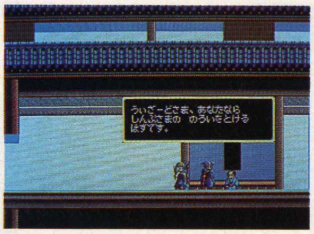
まず多くの人がひっかかっているのが、パーティ編成。はっきりいってしまうと、このシナリオはウィザードがいないとクリアすることができないんだ。ところがただウィザードがいてもダメで、そのウィザードを先頭にして進めなければならない。それじゃウィザードがいないとどうなるかというと、取れる物が取れなかったりして物語があるところから進まなくなってしまうんだ。というわけなので、ここは素直にウィザードを先頭に立たせておこう。

番人に魔法を見せたらビックリ仰天。あわてふためいて逃げちゃった。ついでにカギも落としていったぞ。



こういうところは、たいてい何かあると思っていい。じっくり調べてみれば、きっといいものが……。

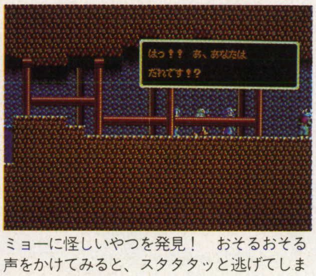
さて、はじめて町をひと回りすると、出雲屋の政吉に会える。会うとすかさず政吉に「カルロス神父を助けてください」と頼まれてしまう（これってソーサリアンの恒例になってるよね）。カルロス神父といえば前のシナリオでお世話になってるので、恩返しの意味も含めて助けてあげることにしよう。引き受けると政吉はクルッと後ろを向き、掛け軸に隠された裏道からソーサリアンたちを大阪城内に案内してくれるんだ。



ご覧のとおり、このシナリオはウイザードなしにクリアは不可能。ちゃんと先頭にしておくことが肝心。

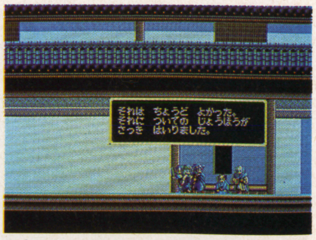
ここから大阪城での探索が始まるんだけど、ここで大事なことをひとつ。物語を進めていくと、途中どうしても先に進めなくなるときがあるんだ。こうなったら行く場所は1つ、政吉さんのところ。どういうわけか政吉さんはいろいろなことをよく知っているんだ。カルロス神父を助けるときも呪いを解く聖水を持っていたり、謎はいっぱいの人なんだ。また、金庫の番号がわからなかったら道具屋にいって、なんとか聞きだそう。

さて、神父を助けた後は、天守閣での探索が始まる。なんとか開けた金庫の中にあったサムライブレードをもっているので、いつモンスターが出てきてもだいじょうぶ……だろう。



ミョーに怪しいやつを発見！　おそるおそる声をかけてみると、スタタタッと逃げてしまった。へんなの。

さて、天守閣内ではとにかくよく行き詰まる。ほぼ1階ごとに天井が閉じていて先に進めないので、こんなときには政吉さんにガンガン聞きにいこう。この政吉さん、まるで城内を見てきたかのようによく知っているんだ（なぜこんなに知っているかは次のシナリオで明らかになるよん）。

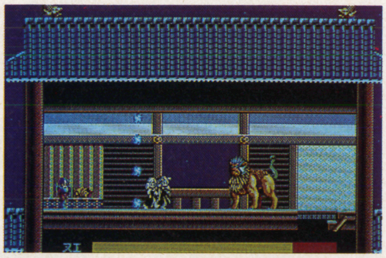


え？　なんでそんなこと知ってるの？　ずっとそこに座りっぱなしなのに。どうもうさん臭いなあ……。

そうこうしているうちにやってきました親玉に！　こいつはぬえといって、頭はサル、胴はタヌキ、しっぽはヘビ、手足はトラという、わけのわからん形のやつだ。

ぬえは火の弾2発と石化弾1発を吐くるで、できるだけ遠くに逃げよう。近いと弾のすき間が狭くて、必ず石にされてしまうぞ。

弾を吐き終えるといったん暴れたあと静止するので、すきをみて攻撃しよう。100回ぐらい叩くと倒せるぞ！


親玉ヌエの登場。こいつは3発めに石化の弾を吐いてくるので、STONE FLESHの魔法か薬をもっていこう。

シナリオ④ 真田幸村の章

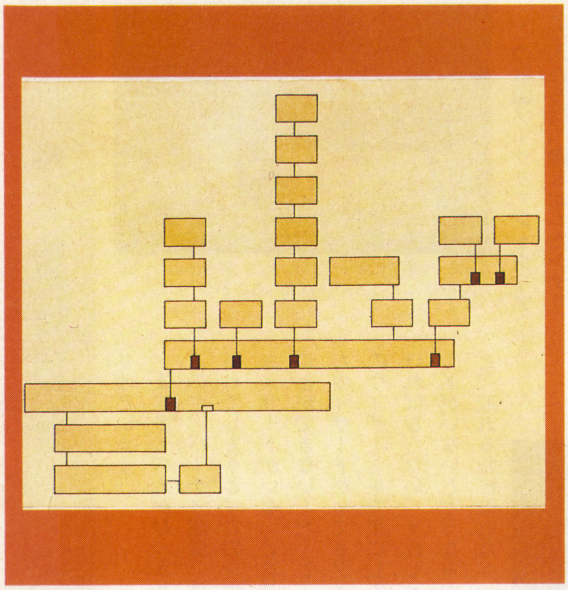
シナリオも4本目、いよいよ大詰めも近くなってきたね。ここらへんまで戦い抜いてくれれば、後半戦はそう厳しくないと思うよ。

さてこの真田幸村の章は忍者の里が舞台となる。木がうっそうと

繋っていて、いかにもといった感じのところ。このシナリオはマップの真ん中にある屋敷を中心に動きまわるといった感じになるんだけど、まず飛び出してくるのがザコの忍者部隊（月光！ なんて言わないように）。動きが速いうえ、ボロボロと出てくるので、連射できる魔法がないとかなりつらい戦いを強いられることになるぞ。

ところがこいつら、思ったより経験値が高いじゃござんせんか。

まーたまた。なんのへんてつもないなんてあるわけないじゃない。ずえったいなんかあるってばさ。

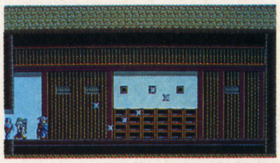


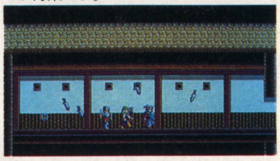
ちょっと団体を倒すと200や300すぐたまり、思わず「うひゃほう！」と叫びたくなっちゃうぞ。

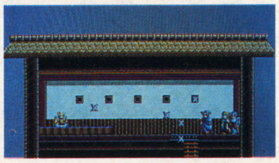
そして屋敷の中なんだけど、これがまた忍者屋敷だけあって、やたら仕掛けが陰険。風呂おけの底をはがしてみたり、見つけたすりこぎをレバーがわりにしたりと、いろいろやらせてくれちゃう。

そうこうしているうちに、玄関に見たことのない男が……。すかさず話をきいてみると、なんと今までお世話になった雲海さんと政吉さんだってえ？ ふんふんなるほど、そういうわけね（ここは会話をきいてちょうだい）。

この人、本名は政四郎といって徳川方の忍者なんだそうだ。どうりでシナリオ3の最後で消えてしまったわけだ。うーんナットク。


カラクリその１。ひばちのある部屋から通じている。手裏剣がおさまるまで待つのが得策だよ。


カラクリその２。ここで飛んでくるのは矢じり。上からくるのでよけるのは困難。体力にまかせて乗りきろう。


カラクリその３。幸村が目の前にいるのに、手裏剣にジャマされて倒せない！ 結局別の手を考えたほうがいいようだ。

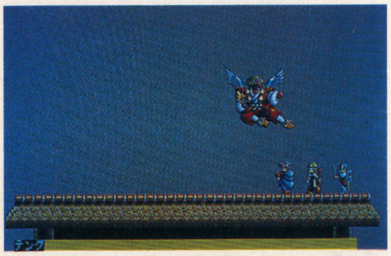
さて、後半になるとあちこちの仕掛けが度を増して強くなる。とくに怖いのが爆弾部隊で、こいつらの弾に触れると、ズゴゴゴッとヒットポイントが減っていく。できれば魔法で遠くから片付けたい。

力押しでなんとか最上階に登ったのはいいが、さすが忍者の頭領だけあって、そうやすやすとは倒させてくれない。しかしあるアイテムをもっていると、敵は正体を現し、ひらりと屋上へ飛び移る。

ここの親玉はご存じテングだ。ふだんはヒラヒラ宙を舞っているが、ここぞとばかり蹴りをうってくる。宙にいるときは攻撃できないので、蹴りはうったときに集中攻撃だ。ヒットポイントはかなりあるが、倒せなくはないと思う。

重いからって元に戻しちゃいけないよ。どこか別のところに乗せると、ある仕掛けが作動するからね。

せっかく逃がしてやったのにまたとっつかまるとは。まったくコスケってやつはマヌケなやつだぜ。



親玉の天狗は、キックのために降りてきたときが狙いめ。ダメージもかなり受けるので、必死に耐えよう。

ピラミットソーサリアン

最新情報

みんなが戦国ソーサリアンでのたうちまわっているというのに、もう追加シナリオの3が発売されるのだ。正式なタイトルは「ピラミッドソーサリアン」。前回の戦国ソーサリアンとは雰囲気がガラリと変わって、今度は古代遺跡を転々とするといったストーリー設定になっている。シナリオも前回は五十嵐さんがすべて担当していたが、今回はファルコムのスタッフがそれぞれ手分けして任っているので、性格の違いがモロ（!?）に出ていて多様なシナリオが楽しめそうだ。

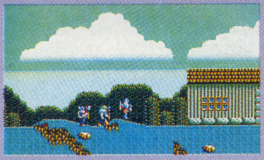
さっそくちょっとだけプレイさせてもらったんだけど、これがまたシナリオ1から行ったりきたりで、忙しいこと忙しいこと！

題名に〝ピラミッド〟とついているのはダテじゃないっ！ と思わせてくれるほど、カラクリが凝っているんだ。

また冒険映画っぽいシナリオもあって、たとえばツタンカーメンの仮面をうっかり持ち出してしまうと前方から巨大な岩が転がってきたり、壁や棺に意味シンな言葉がズラズラと書いてあったりと、気分はすっかり映画の主人公！ってなわけね。

結局この追加シナリオで、ソーサリアンのシナリオは合計30本になるんだよね。よく考えてみるととんでもない話だけど、はたして30本すべてを完璧に終わらせられる人って、どのくらいいるんだろうね。ちょっと興味がわいてくるよね!? ま、どっちにしても楽しみなのには変わりない！ というわけで、みんな発売日の23日にはショップに走れ!!

バックの壁画に金色の像……いかにもピラミッドといった感じ。もち、仕掛けもピラミッドしてるんだぜ！


あいかわらず背景はキレイだね。この画面のキレイさもソーサリアンのウリのひとつだもんね。

おおお、なにやら祭壇らしきものがあるぞ。ここで石を掲げるのか、はたまた呪文を唱えるのか……？

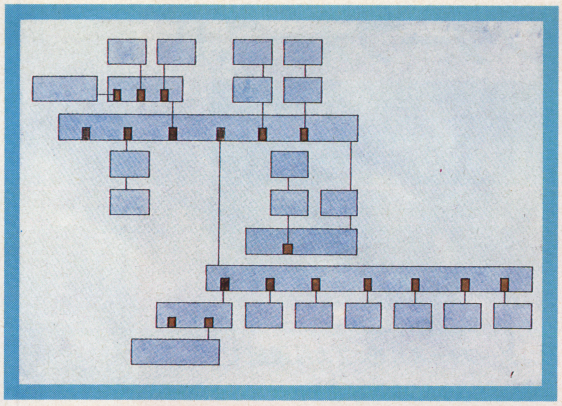
シナリオ⑤ 徳川家康の章

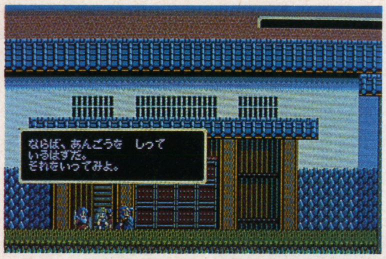
戦国ソーサリアンのトリをつとめるのは、戦国の世に終止符を打った徳川家康。さすがに最終シナリオだけあってマップ、ストーリーとも生半可ではなく、全部知っていてもかなり時間がいるってシロモノ。うーん、長い！

さて家康からの招待で江戸城についたソーサリアン、迷いながら家康のところにたどりついたまではよかったが、当の家康にあることないこと言われ、あげくの果ては牢屋にぶちこまれてしまう。

そこへ現れたのが、我らがヒーロー政四郎さん。番人をたたきのめして出してくれたのはいいけど、この人って徳川方の忍者でしょ？

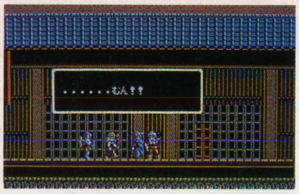
ところが話を聞いてみるとかなりせっぱつまった相談らしく、黒い石を探せとのこと。それじゃ、ということで外に飛び出したがなんとそこには鉄砲隊。遠いうちは射ってこないが、近づくと弾をババッと射って逃げていく。真田の村の忍者に似てるけど、こちらのほうがはるかに強力。遠いうちに倒しておかないと、けっこう痛いめにあうぜ！





シナリオ4まで解いていないと、この質問に答えられないシステムになっている。順番に解いていこう。

いかづちの剣を抜くと同時に雪が落ちてしまった。アカネさんに落ちなくてよかったと思うのはボクだけ？

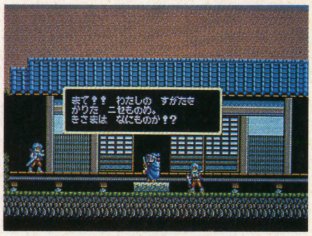


いかづちの剣を軽々と抜いてしまう政四郎。法力がある彼ではあるが、この剣が抜けるほど強かったかな？

牢屋から出てまずすることは、城の中をくまなく探すこと。建物などは「ここはにのまるごてん」という具合に名前が1回だけ出るので、歩き回ってみよう。

ひととおり回ってみると、どこに何があって、どこが行けないというのがわかってくる。3部屋に短歌が飾ってあり（怪しい……）、花びんのある部屋（怪しい……）もある。さらにはこれといって変わったところのない仏像（とっても怪しい……）の安置されている部屋もあったりして、江戸城内は怪しいものだらけ。ここまでわかったら今度は、何もなかった松林に足を向けてみよう。するとそこには、なんと真田の村でお世話になった（お世話した!?）アカネさんがいるじゃないか！　実は彼女を出現させることが最初のイベントで、彼女は城をひととおり回らないと出てこないんだよね。

アカネさんが出てくると物語は急に進み、なわばしごやいかづちの剣が手に入る。ここまでくればそれぞれの登場人物の話に従って歩くだけで、かなり先のほうに進むことができると思うよ。



アリャリャ？　政四郎さんが2人!?　どういうことだかさっぱりわからなくなってきたぞ！

さて政四郎も仲間になった後半戦は、ちょっと前に黒い宝石を持って逃げていった大豪院……じゃなかった暗黒神邪鬼を捜すことがメインとなる。苦労して秀忠に会い、さらに苦労して家康に会う。家康に会えれば、もう90パーセント終わったとみていい。残る10パーセントは、もちろん邪鬼との最終決戦。気合い入れていこう。

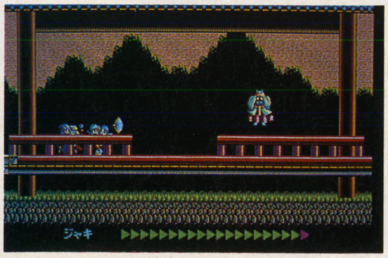
邪鬼の部屋に入ると、異様な音楽とともに扇子が降ってくる。そう、こいつの武器は扇子なのだ。

まず扇子がソーサリアンめがけて飛んでくる。こいつを叩き落とすのだが、チョロチョロ動きまわるので、なかなか倒せない。一応魔法も効くので、効果範囲の広い魔法をもっていくと楽。問題はいかにして邪鬼にダメージを与えるかだが、やつは扇子が2つ以上画面にあると下にこない。そればかりか、超強力な雷を落としてくるのだ。この雷に当たると、さすがのソーサリアンもヒットポイントをゴソッと減らされてしまう。

だから上に出現した、またはしそうなとき（まだ扇子が残っているとき）は、絶対近くによらないこと。そして下に出現したときにタイミングよく撃つ斬る刺す！

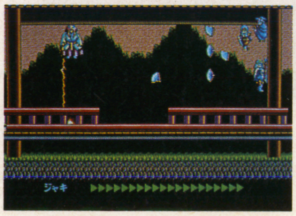
今度はアカネさんがひどいめに！　しかし彼女はいろいろ情報を握っているようだ。うまく聞き出そう。

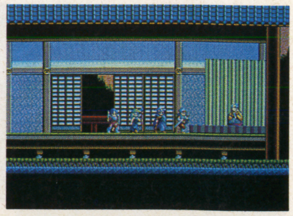
以上のような攻撃で、20回斬ると倒すことができるのだ。戦ってみてどうも強すぎるまたは、戦い方がよくわからんて人は「ADD TO LIFE」をもっていこう。これはかなり長い時間、体力MAXを倍にしてくれる。そして見事倒せば感動のエンディングだ！　やったぜソーサリアン、明日もホームランだ！　しかし……（なんだ"しかし"ってのは?）。



センスが1枚以下になると下におりてくるので、そこを狙って撃つ撃つ！　雷は強いのであたらないように。

最終の親玉、邪鬼と対決！　最初はセンスが大量に襲ってするので、撃ち落とすことに専念しよう。



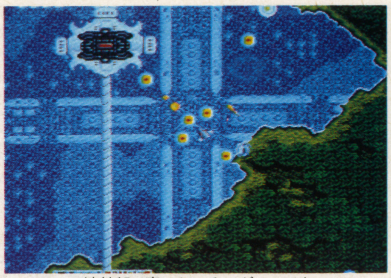


ついに家康を発見！　しかしとりついている魔物は例によって逃げてしまう。最終決戦のための心の準備を。

サンダーフォースII

ビデオゲーム顔負けのハードシューティング
サンダーフォースIIを、2カ月連続で
徹底的に攻略するぞ!
BY せいろく
テクノソフト　X68000(9,800円)

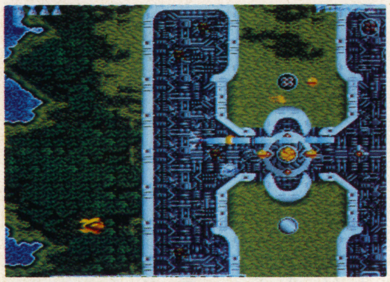
パワーアップについて

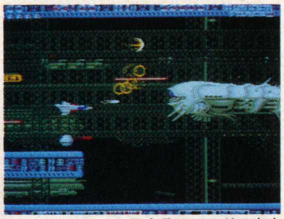

連結部の青いところにダメージをあたえれば、道が開けるぞ。

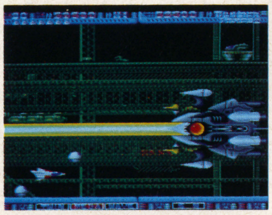
自機のパワーアップは全部で16種類。各パワーアップの効果は表にまとめておいたから、そっちのほうを見てね。ちなみに、8方向面の武器トレーラーは地上物を8個破壊するごとに出現するぞ。

8方向面のパワーアップの順番は決まっていて、スタート後C→L→W→F→B→D→M→H→C……という順。Cを2個取ったあとはCはRになる。ときどき1UPが出ることもあるぞ。

さて、問題はどのパワーアップが一番使えるかというと、8方向面ではズバリ、バックファイアとワイドショットだ。とくにワイドショットなら、ななめ左右に自機を振るだけで、ほぼ全方向をカバーすることができるからだ。横スクロール面では、状況によってパワーアップを使いわけないといけない場合が多いが、通常はウェーブショットがかなり使える。


ディフェンサーは片側だけ砲台をたたいて、そちら側からコアを攻撃すればいい。


アウラルヘッドの出すレーザーは自機の撃った弾を止めてしまうぞ。


第1層の大ボスの強力な波動砲攻撃。グ○IIの某ボスに似ている？

何はともあれステージ攻略

・ステージ1　空中

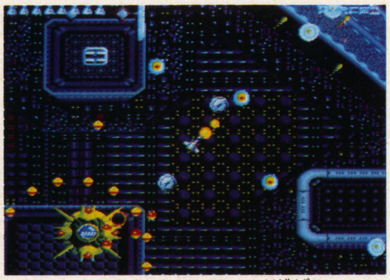
ゲームが始まったら、とりあえず周囲にある地上物を少しずつ壊(こわ)し、パワーアップをしよう。地上物は一定方向にしか弾を射たないものが多いので、弾の来ない方向を早めに見切ろう。空中の敵はある程度無視してもかまわない。とくに耐久力のある敵は深追いをしないように。ディフェンサー攻略の基本は、片側半分の砲台をヒットアンドアウェイで倒し、そちら側から攻撃すれば簡単に倒せるぞ。

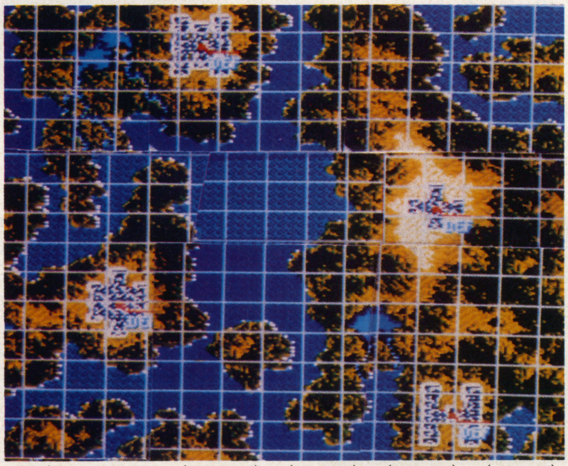
・ステージ1　地下

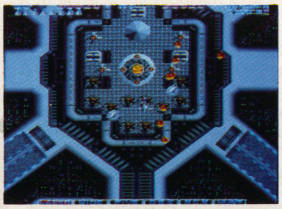
重要なところはマップのほうでくわしくやっているので、ここではボス攻略をメインにするぞ。

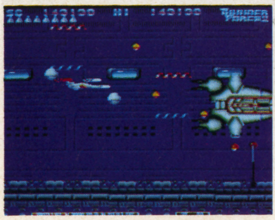
中ボスは、警告音がしたらすぐに前に出て、画面に全部入りきらないうちから撃っていれば、攻撃してくる前に倒せる。

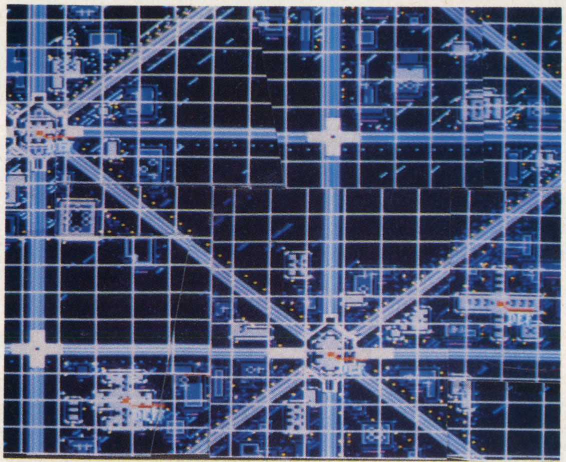
大ボスは最初の2本のレーザーをなるべく画面の上端、下端でレーザーの間をぬけるようにかわし、攻撃がやんだらすぐに広いほうへ逃げる、というくりかえしで攻撃しよう。先端を壊すと赤い弾をバラまいてくるけど、この弾は破壊可能。基本的に止まって撃っていればだいじょうぶ。攻撃がやむと突っ込んでくるから、すぐにボスの正面から逃げ、そしてまた攻撃をする、というパターンで

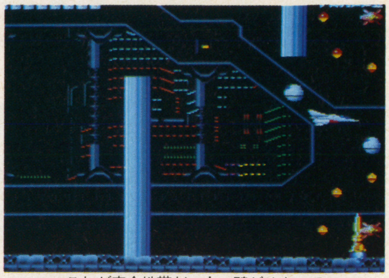

セルティック・フロースト は逃げつつ攻撃するのが得策だ。


1面／ディフェンサー：(1985,1490)、(860,1920)、(1950,340)、(1150,820)
スタート地点は(0,0)。大きく4つのブロックに分かれている。それぞれのブロックを行き来するには、細いパイプの根元にダメージを与える。


2面のディフェンサーは、ハイウェイを目印にすれば見つけやすい。


これがこの面の中ボス。メガフラッシュなら楽なパターンがあるぞ。





これが安全地帯だッ！　壁がせまってくると思ったらすぐにここまで来よう。

楽勝だ。

・ステージ2　空中

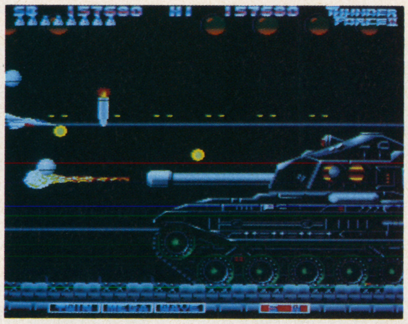
この面は空中障害物が少ないので、ステージ1と比べるとすこしラクになっている。ハイウェイを目印にしておけばディフェンサーを見つけるのはかんたんだろう。

・ステージ2　地下

コ○パ○ルもまっ青の高速スクロールステージ。画面下のほうに街燈（がいとう）があるので下には行かないように。中ボスは正面から戦わず後方に撃てる武器で、8方向に飛び散る弾をかわしながら攻撃しよう。

大ボスの戦車はコックピット近くのコアのほかに、主砲の先も弱点だ。そこで、直前に出るレーザーを取っていれば主砲の真上にへばりついて撃って、画面に出きる前に倒せるという楽勝パターンがあるぞ。もしレーザーがないときはツインショットの上の弾をコアに当て、前後だけで天井（てんじょう）からくるミサイルをかわすようにしよう。

というわけで、今回はここまで。3面からはもっとムズいから2面までを完ペキにしておくように。来月は3面から最終面までいっきに攻略だ！



第2層のラストは巨大戦車だ。直前でレーザーをとっていれば……。

2面／ディフェンサー（475,380）、（785,1650）、（60,1170）、（1500,1410）
1面よりも空中障害物は少ないが、画面全体が暗く見落としやすいので注意。空中の敵は追ってくるもの以外はなるべく無視したほうが安全だ。

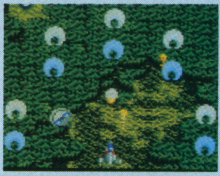
8方向&横スクロール　パワーアップ完全ガイド

8方向スクロール

TWIN SHOT
前方に2連装の弾を発射する。エクセリーザの標準装備。

BACK FIRE
前方に加え、後方にも弾が撃てる。エクセリーザの標準装備。

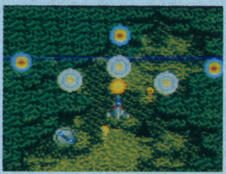
FIVE WAVE
横に広がった5発の空中弾が前方に出る。



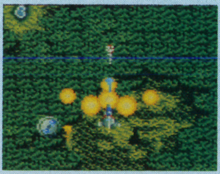
MCM
自機の移動する方向に合わせて飛ぶ弾。3連射しかないのが欠点。

LASER
レーザーが撃てる。TWIN SHOTの強化版。

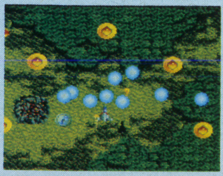
WIDE SHOT
前方3方向＋後方に弾が撃てる。BACK FIREの強化版。



DESTROY
前方3方向に地上弾が撃てる。空中弾も貧弱ながら撃てる。

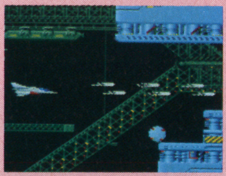


HUNTER
自動的に敵を追撃する空中弾が出る。ただし、地上弾が出ない。

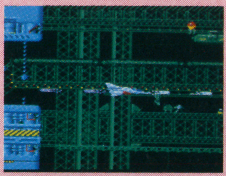


横強制スクロール

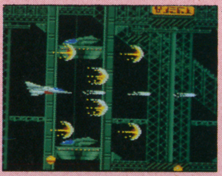
TWIN SHOT
前方に2連装の弾を発射する。エクセリーザの標準装備。



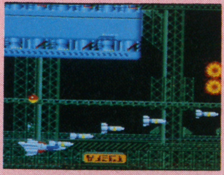
BACK FIRE
前方および後方に弾を発射する。エクセリーザの標準装備。



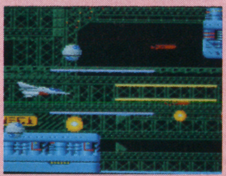
WAVE SHOT
前方に通常弾と波状に動く弾が撃てる。いちばん使える武器。記号W



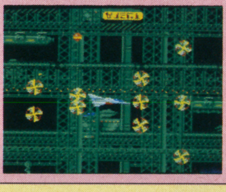
SIDE WINDER
発射した弾が自機のY軸にあわせて飛んでいく。記号S



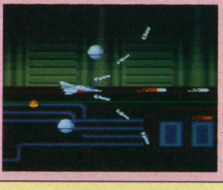
LASER
レーザーが撃てる。TWIN SHOTの強化版。8方向面と同じ。記号L



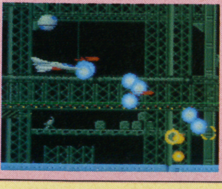
MEGA FLASH
前3方向＋後2方向に弾が撃てる。BACK FIREの強化版。記号M



ATOMIC
前方および上下方向に弾が出る。ようするに2WAYミサイル。記号A

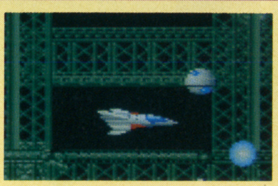


HUNTER
自動的に敵を追撃する弾が出る。記号H

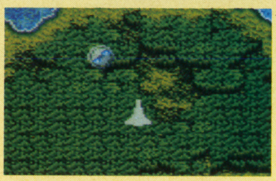


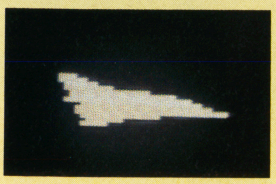
特殊兵器

CLAW
自機の周囲を回り、敵や敵の弾を防ぐ。2個まで装着可能。記号C



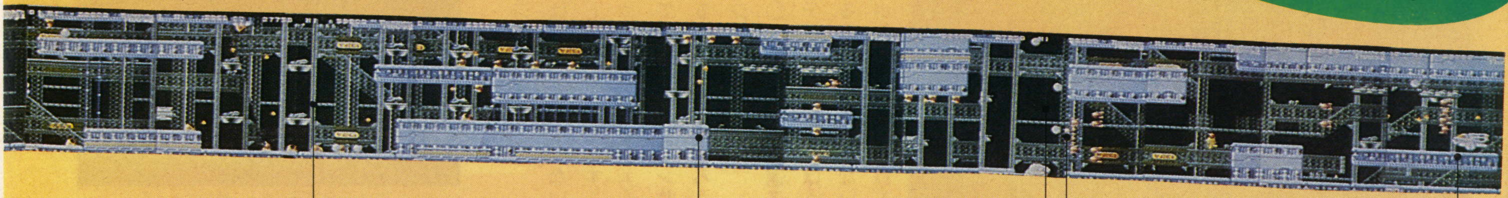
BREAK
エクセリーザが点滅して、一定時間無敵になる。記号B





横強制スクロール

1面・2面 ガイドマップ



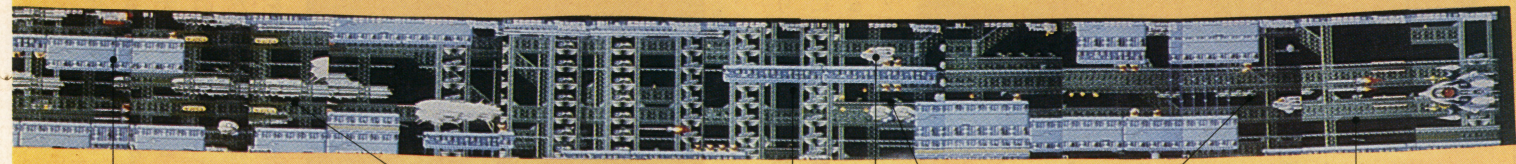
ここの分かれ道は上に進んだほうが攻撃がやさしい。

S

1UP

ここは上下から敵が降ってくるので、一番後ろでねばろう。

C



このへんはヘタに動くとミサイルの餌食になってしまうぞ。

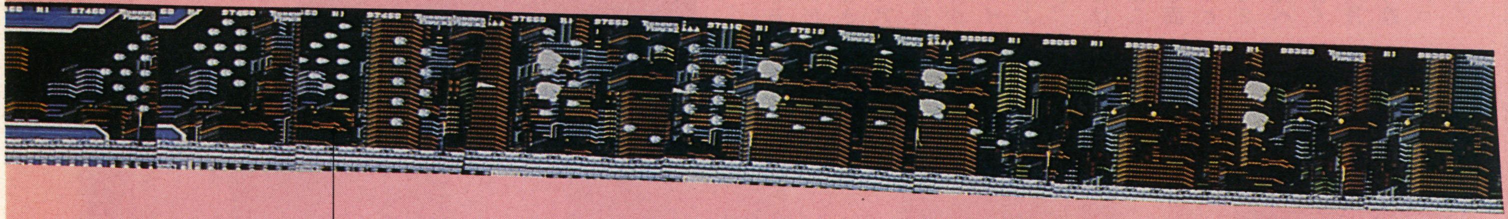
C

壁にそって後ろから敵が1匹出るから、壁ぞいにはいかないように。

L A

1UP

ステージ1の最終防衛線。ミサイルを撃つようにすれば楽に抜けれることができる。



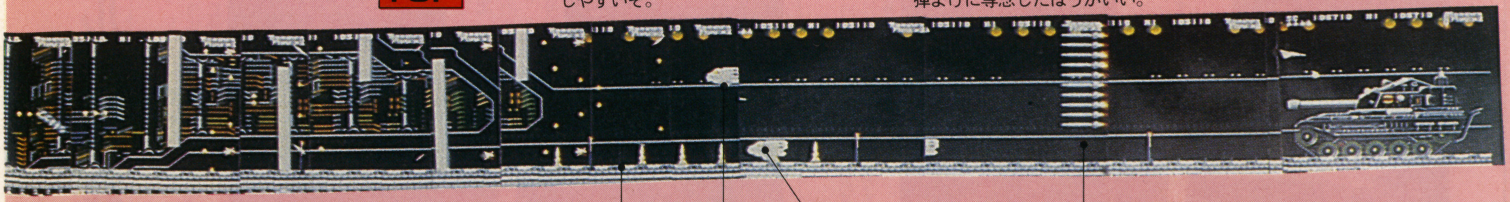
背景のスピードにまどわされず、敵と弾をよーく見て攻撃しよう。

M

1UP

ここの1UPはけっこう取りのがしやすいぞ。

ワープしてくる敵は無理に倒さず、弾よけに専念したほうがいい。



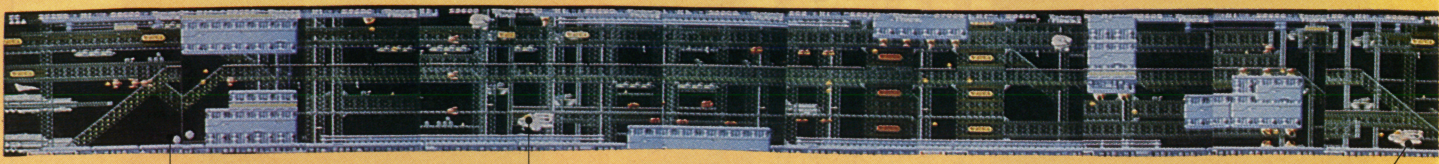
ここで高速スクロール終了。

C L

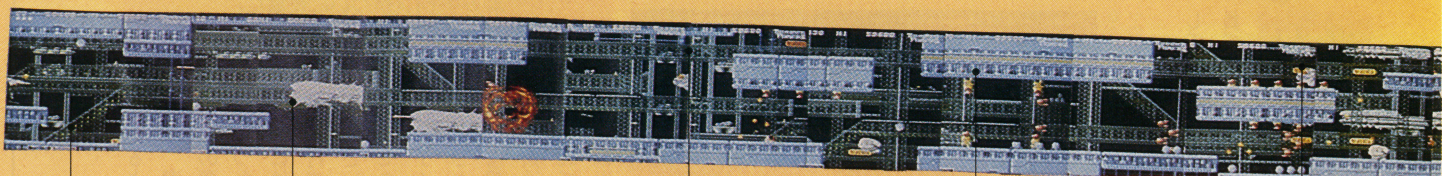
直前でレーザーを取っておかないとたいへんツラい。

サンダーフォースII

☆1面



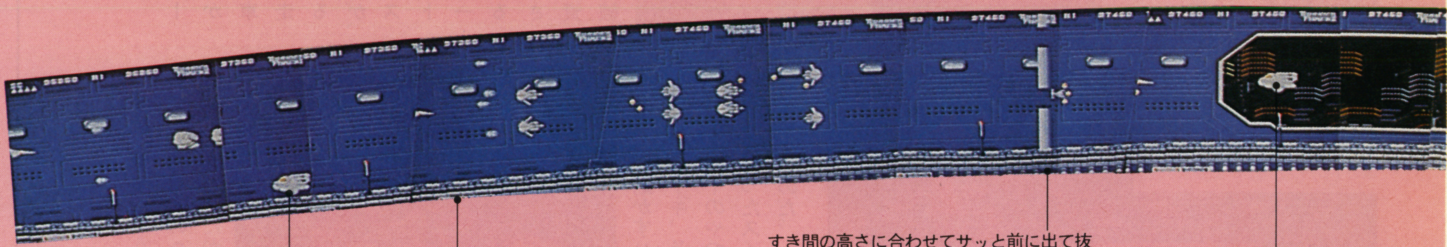
横スクロールシーンが始まるぞ〜。基本は、やたら動きまわらないことだ。



中ボスの警告音がしたらすぐに前に出て連射しよう。

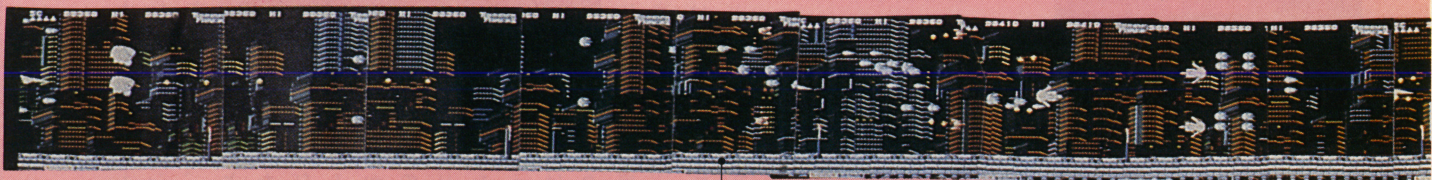
歩行砲台はやっつけないでおくと後ろから追いかけてくるので注意。

☆2面

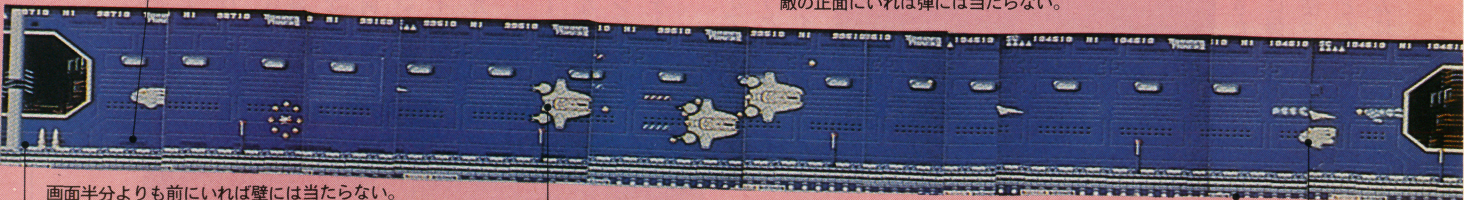


ここから高速スクロール開始。

すき間の高さに合わせてサッと前に出て抜けよう。向こう側の砲台の弾にも注意。



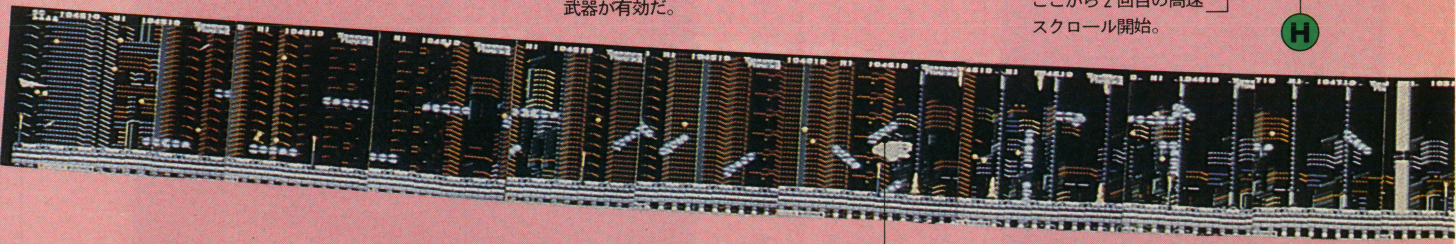
うしろからどんどん敵が出てくるけど、敵の正面にいれば弾には当たらない。



画面半分よりも前にいれば壁には当たらない。画面最後部で完全に閉じる。

この中ボスには後方へ攻撃できる武器が有効だ。

ここから２回目の高速スクロール開始。



このへんまで来たら画面内の敵を倒しつつ画面の前のほうへ逃げよう。

ホットチェイス

AMショーでチラッとだけお目にかかったホットチェイスが、ついに登場だ。こいつはアツクさせてくれるぜ!
BY 大滝"一触即発"みやび

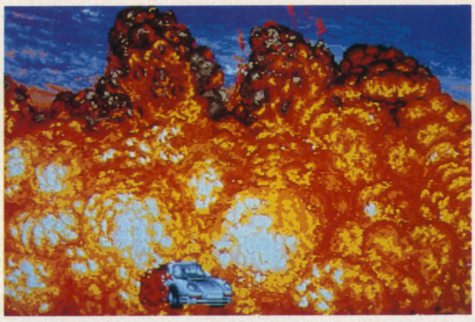
コナミ

逃げろや RUN AWAY!

世界征服をもくろむ秘密結社が、小型核ミサイル搭載の高速カーを開発した。その不穏な行動を察知した当局は、一人のエリート情報部員に敵アジト内に侵入して高速カーを奪取し、敵アジトを爆破するよう命じた。

潜入・高速カーの奪取まではよかった。が、この車には一定距離を走行すると爆発するという時限爆弾が、セキュリティシステムとしてセットされていた。唯一情報部員が助かる術は、ワナの施されている敵の物資輸送用道路を走破して、当局へ戻ることだ。情報部員の決死の逃避行が始まる!

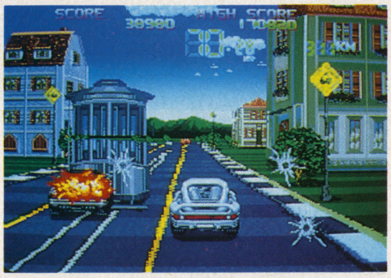
この車にゃ核ミサイルと盗難防止用時限爆弾が搭載されているのだ。



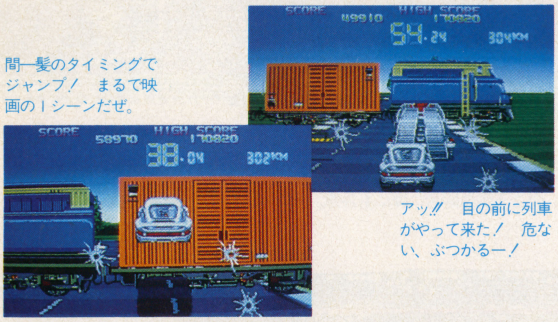
命カラガラ逃げ出したぜぇ。タイヤのゴムが溶けてクセー!!

リアルだなんて当たり前～

最初に言っちゃうけど、ホットチェイスはなんのへんてつもないカーゲームだ。だから操作方法も車を左右に動かすハンドルにアクセル、ブレーキ、そして2速ギア（ハイ／ローのやつね）だけで、目先の変わったスイッチなどは付いていないのだ。



トートツに道の真ん中に建物が出てきて……。避けないと炎上だ!



間一髪のタイミングでジャンプ! まるで映画の1シーンだぜ。

アッ!! 目の前に列車がやって来た! 危ない、ぶつかるー!

しかし、このゲームをAMショーで体験してから、ボクはこのゲームのとりこになってしまった。本当にアウ～と叫びたくなるほどおもしろい。何がおもしろいかっていうと、今までのドライブゲームにありがちだった、対向車を回避し、道程をおぼえてゲーム展開するだけではなく、非常にアクションゲームに近い感じのゲームだからだ。

どこらへんがアクションゲームしてるかっつうと、たとえばヘリコプターがプレイヤーめがけて機鏡で攻撃してきたり（ちゃんとフロントグラスに弾痕が残るんだ）、ジャンプ台を使って障害物や敵車をかわしたりとかで、これまでのドライブゲームになかったスタントカー的アクションがふんだんに盛り込まれてる。つまり、障害物でしかなかったものが、明らかにプレイヤーの命を狙ってくるんだから、これはもうアクションするっきゃないってワケ。

そしてもう1つは、その作品要素に合わせた演出。これがいいん

このトラックは爆発するドラム缶を放ってくるジャマなヤツだ。

オワッ! いきなり横切るトラック。冷や汗モンのスリルが!?

こんなバンクもボコボコ出てくるのだ。なかなか爽快だぜ。

だよね。
では、基本テクニックをおりまぜながら、どんな妨害工作やワナが仕掛けてあるのか、ステージ別に紹介しよう。

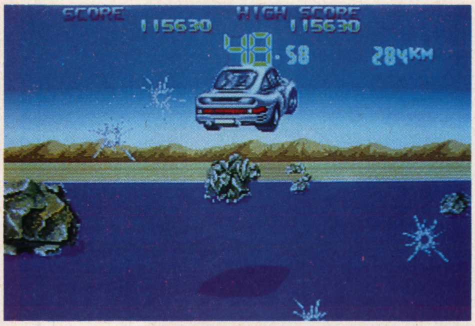
おっと、ひっかけちまった。みんな、オレがやったことは内緒だぜ。

壊される、壊されていく…！

●ステージ1　市街地

敵基地のゲートを強行突破すると、いきなりヘリの追撃部隊が機銃攻撃だ。機銃で射たれた反対のほうへ自車が滑べるので、うまくハンドルを切って立て直そう。

しばらくカーブが続いた後、市街地に突入する。市街に入ると道の真ん中に建物があって、対向車がわざとぶつかって炎上したりする。ガソリンスタンドに敵の車が突っ込んで火災パニックが起きるところなども迫力のある演出なのだが、中盤にあるシーンがまたすごい。自車の前に立ちふさがる列車を、前方にいるトラックの荷台をジャンプ台にして跳び越えるところなどは、もうほとんどカーチェイスばりのタイミングですりぬけていくのだ。こいつぁ快感だぜ！



小石を使ってジャンプ！　水辺でロスを最小限にするテクニックだ。

スピンしてもハンドル切りゃ立ち直れるけど、障害物には注意しろ。

サボテン地帯にゃドラム缶がいっぱい。ついでにトラックも……。

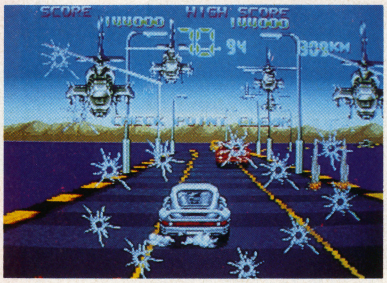
●ステージ2　森林→砂漠

市街地のようなハデな爆発は少ないが、ここではカーブにさしかかると道がいきなり30度くらいバンクする。つまり画面がななめになっちゃうのだ！

ここは無法地帯か⁉　平気でパイナップルがボコボコ飛んでくるぜ。

そこを越えるとこんどは大森林へ突入だ。森林内には道らしい道なんてほとんどない！　だから岩や大木の間を走らなきゃなんないのだ。道がないカーゲームなんて、今までにあっただろうか？　おまけに、茂みの中から敵工作員が機関銃をぶっぱなしたり、手りゅう弾を投げてきたりと、もうトンデモない。

砂漠に入ると、ぶつかると爆発するドラム缶は並べてあるわ、それを転がしてくるトラックは走ってるわって、もうほとんど無法地帯。路面は砂地なので、ドリフトが決め手だ。



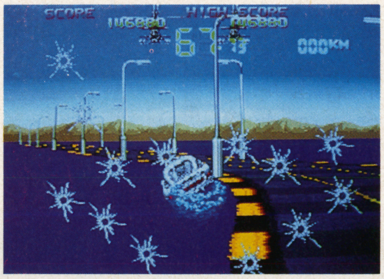
ヘリの機銃掃射もここまでくると気持ちいい。ウォー負けねぇぞ。

●ステージ3　砂漠→岩場

スタート直後の、湾岸高速みたいな海沿いの道がガンだ。ちょっとハンドルを切るだけで海へ落ちてしまう。

しかし、ヘリ4機の攻撃とドラム缶を落とすトラックをかわすために、ついつい大きくハンドルを切ってしまうのだ。もうこのへんまでくると、プレイヤーは必死だ。

水辺の岩場では、後方から追ってくる車をジャンプでかわして大岩にぶつけたり（ここの炎上も見もの）、激しく画面が揺れたかと思うと遺跡の柱が自車めがけて倒れてきたり……。なんていきなり地震が起きるんだよ！　地震の後は洞穴。細くてたくさん並んだ石筍が行く手をはばんでいる。ノーミスでクリアしたら拍手モンだ！



ハンドルを切りすぎると、そのまま落ちてブクブクマンボ⁉

グラリ！　地震で柱が崩れてくるっ‼　これはマジで恐いよ。

●きょう体はチェッカーフラグからのものだから、重いハンドルでドリフトやカウンター（これはヘリの攻撃から立ち直るのに必要）をやらなきゃなんない。とくに後半は切り替えしが多い分、手が汗ばむほど興奮する!!　新音源によるスピード感あるBGMもいいし、スリル・スピード・アクションのみつぞろいだ。全4ステージの逃避行、思いっきり楽しんでくれ。

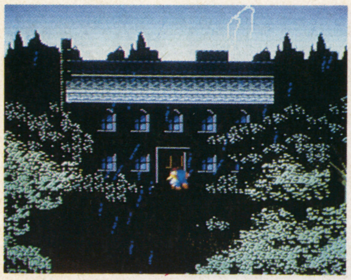
この洞穴の向こうは雪国のステージ4だ。うまく逃げきってくれ！

スプラッターハウス

映画もビデオもホラー全盛の今、出るべくして出てきたのがこのスプラッターハウスだ!
BY 大滝"バチあたり"みやび
©㈱ナムコ

戦慄の館に潜む恐怖の××

主人公・リックは、恋人のジェニファーと森のなかに迷い込んでしまいました。やがて日が落ち、森は深く暗い闇に包まれ、雨が降り出してきました。どこまでも続く深い森のなかで2人が途方に暮れて歩いていると、やがて行く手にピカピカ光るものが見えました。それは人気のない館で、雷の光る夜空のなかに不気味なシルエットを浮かべていました。2人は「こいつはラッキー♡」と思い、洋館へと急ぎました。


雨やどりのために立ち寄った不気味な洋館は……呪いの館だった!?

しかし人気のないその館こそ、通りがかる人間を引きずり込んでは生き血をすすり、内臓を食らう悪霊や異形の魔物たちが住み着いた呪われた館――スプラッターハウスだったのです!!

顔に緑色の体液がベットリと……

ジャキン!! 地面からリックをえぐる鋭い刃が! 跳んで抜けろ!

ハイ、とっても恐いストーリーですねー。ちぎれた肉がピクピク動き、鮮血をしたたらせた魔物が内臓をむき出しにして襲いかかってくるという、まるでホラー映画を見ているような気分になるアクションゲームが、このスプラッターハウスなんですねー。

妖怪人間をこん棒でメッタ打ち。右の階段を登ってボスの部屋へ。

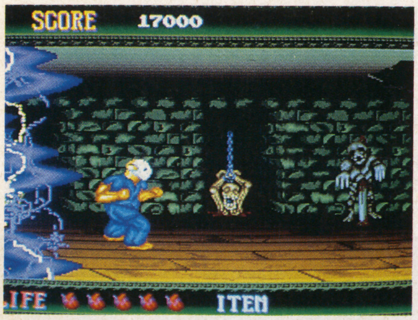
主人公のリックは、この館で見失った彼女を探し求めてさまよい歩き、「きっとこの先には彼女が、しかしひょっとしたら彼女はもう魔物に食べられているんじゃ……」といった不安に悩みながら、次々と襲ってくる魔物と闘い続けるのです。

ギャーッ! ヌメヌメした肉色の怪物は鋭い牙で食らいついてくる。

ハイ、ではこのへんでリックの操作方法を紹介しましょう。

彼は8方向レバーと攻撃・ジャンプボタンでコントロールするんですね。攻撃は通常、パンチしますがしゃがむとキックになり、ジャンプと併用してジャンプキックができます。また館の中にはときどきアイテム（角材、ナタ、斧、石、スパナ、銃など）が落ちてて、それらを拾うとパンチがアイテム攻撃に変わります。

ハイ、そしてリックのもう1つの攻撃技、スライディングキックというのがあるんですねー。これは横にジャンプし、着地する寸前にレバー下&攻撃ボタンという操作で、リックがツーっと滑り込みをやるワケです。



モタモタしてると紫の悪霊がリックに襲いかかる。先を急げ!

銃が火を吹く。その瞬間、魔物は醜い臓腑を散らすのだった……。

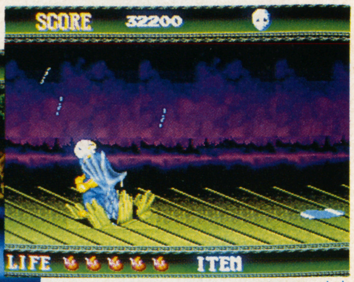
この攻撃は、ダメージを多く与えてくる敵に有効な方法で、コツは横ジャンプの後でひと呼吸（頭で"いち"と数えるような感じ）おいて、それからレバー下と攻撃ボタンを同時に入れるとすんなりできます。ただ間合いが短いと、敵に接触しがちになるので、少し注意が必要ですねー。

2面のボスはポルターガイスト。ナイフや額縁が飛びかかってくる!

チェーンソーが唸りを上げて襲ってくる！　手ごわい相手だぞ‼

マイキャラは残機&ライフ（画面左下に心臓で表示）制で、ステージクリアごとに心臓が増えて、ライフゲージが伸びるんですねー。

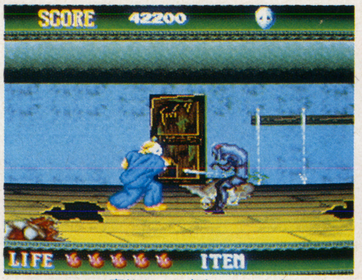
落ちた先は水の魔物の巣だ。ジャンプキックでやっつけろ！



橋の上で水たまりを踏むと、水中に引きずり込まれるぞ！

では このへんでゾクゾクする1～4ステージのハイライトシーンを解説していきましょう。

もう生きては帰さない……



ヤリで魔物をひと突き。このときの音がまたキモチいいんだ！

●ステージⅠ　地下牢

そこに横たわるのは、無残な上半身だけの男や骨ばかり……。上の穴からは、ひもで吊るされた不気味な胎児が緑の血を流し、汚物を吐いてくるのだ！　そして地面からはザックリザクザクと針が生えてリックを狙う！

ボス部屋で襲いかかってくるのは、おたまじゃくしを思わせる大口の化けものだ。こいつに噛まれたらちょっと痛いぞ‼

●ステージⅡ　ごうもん部屋

ヘドロのような化けものが、奇声を発しながらリックを挟みうちに！　ときどき水針球が流れてくるので、ジャンプでこいつをよけながら攻撃だ。角材を手に入れて化けものを壁に叩きつけるのは、なかなか気持ちがいいぞ。

このステージのボスは、なんとポルターガイスト！　イスや額縁が宙を舞い、最後はシャンデリアまで落ちてくるぞ！

●ステージⅢ　森

このステージの見ものは、なんといっても水頭症の胎児みたいな肌色の化けものが、リックにすり寄ってくるところ。倒された死体に群がる犬のゾンビもけっこう不気味だ。

橋の上では水たまりに注意！　これに触れると、水かきのついた手につかまって、引きずり込まれてしまうんだ。

ここのボスは、醜い顔を袋で隠し、両手にもったチェーンソーで迫るピギーマンだ‼

3面のボスは逆さ十字と死霊の肉面だ。手にした斧でたたっ切れ！

●ステージⅣ　回転ノコの部屋

まるで1人なわとびのようにぐるぐる回っている刃は、うまく跳ばないとアキレス腱を切られてしまいそう。

その先には鏡がズラッと並んでいて、リックの姿を写している。しかし鏡に写っているリックは、じつは魔物なので注意しろ！　ボスは生首を従えた逆さ十字架だ。エクソシスト(?)になった気分で闘おう。

そして、その先に現われた光の中に見たものは……。

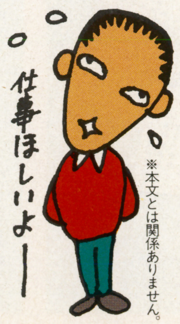
●

残念ながらお別れの時間が近づいてまいりました。

最初はなんともいえないキモチワルサがあるのだけれど、そのうちにだんだん恐いもの見たさでハマっていくという、まさに人間の心理をついた作品といえるでしょう。果たして彼は、愛するジェニファーを見つけることができるのでしょうか。

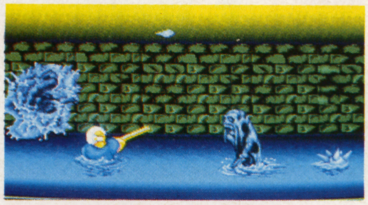
それではみなさん、サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。

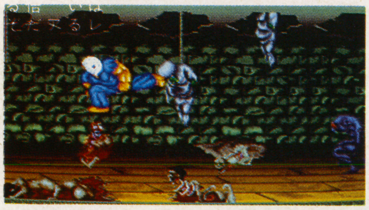
光に満ちた祭壇で、リックはいったい何を祈るのだろう……。

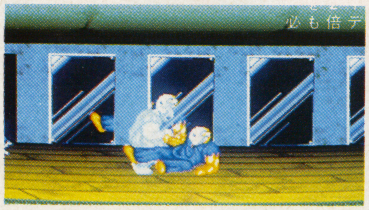


※本文とは関係ありません。

リックのどっからでもかかってきなさい！


アイテムは落ちている物はレバー下で、壁にかかっている物はレバー上で手に入る。アイテムの攻撃力はその2倍だ。投げる物は1回でなくなるぞ。


ぶら下がっているものやリーチの長い敵に有効なのがジャンプキックだ。とくに水中の場面では、障害物を避けながら攻撃できるので有利だ。


耐久力の高い敵にはスライディングキックだ。通常の2倍の威力があるうえ、武器をもったままでも使えるから、必ずマスターしておこう。

Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

読者プレゼント

応募要項

★このプレゼントページの応募はとじ込みの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切　昭和64年1月8日必着　★発表　本誌3月号（2月8日発売）誌上。

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください

1 信長の野望 戦国群雄伝
5名

対応機種：PC-88SR以降
提　供：光栄
定　価：9,800円　〈P106参照〉
●人材の妙を生かした戦国武将たちの人間ドラマがここに再現。覇者となれ!

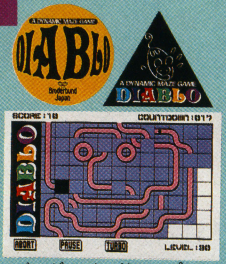
2 水滸伝 天命の誓い
5名

対応機種：PC-88SR以降
提　供：光栄
定　価：9,800円　〈P106参照〉
●広大な中国大陸を舞台に108人の無頼漢たちが繰り広げる雄大な一大活劇の始まりだ。

3 ジンギスカンハンドブック 三國志ガイドブック
3名

提　供：光栄
定　価：ジンギスカンハンドブック1,800円　三國志ガイドブック880円
●これ2冊で、ゲームも中国の歴史もバッチリだ!

4 ディアブロ特製シールセット
15名



提　供：ブロダーバンドジャパン
●アクションパズルゲーム・ディアブロの発売記念シール4点セット。うーん難しい。

5 ディアブロ特製9パズル
2名

提　供：ブロダーバンドジャパン
●ディアブロには負けるけど、これだって一応パズルゲームだ。

6 4人はライバル ファミリークイズ
5名

対応機種：ファミコン
提　供：Athena
定　価：5,800円
●家族でやるもよし、パーティでやるもよしの4人同時プレイゲームだ。

7 SSTBAND ライブチケット
50名

提　供：セガ・エンタープライゼス
●セガGMシリーズの制作チームSSTBAND初ライブ!　楽しいイベントもあるぞ。

8 交響曲 イースCD
3名

提　供：キングレコード
定　価：3,200円　〈P106参照〉
●日本ファルコムの名作パソコンゲーム「イース」のサウンドトラック。いーすね。

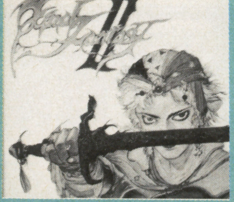
9 キングCGMシリーズ特製テレカ
3名

提　供：キングレコード
●新人歌手・川口すみえちゃんニッコリのキングCGMシリーズの特製テレカだよ。

10 ホリコマンダー ブラック
3名

提　供：ホリ電機
定　価：1,500円(予定)　〈P107参照〉
●ホリコマンダーブラック。仮面ライダーブラックじゃないよ。連射スピード機能付き。

11 ファイナルファンタジーI・IICD
3名

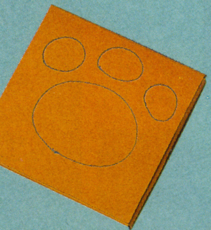


提　供：スクウェア
定　価：2,800円　〈P107参照〉
●ファンタジーRPGの決定版!　ファイナルファンタジーI・IIの全曲集だ。

12 魔可不思議カレンダー
24名

提　供：ナツメ
定　価：380円
●6面体なのにちゃんと12カ月分入っているという、パズルチックなカレンダーだぃ〜ん。

13 バク猫たいにゃん オリジナルディスク
20名



対応機種：PC-88、98、X1、FM7／77
提　供：日本ソフトバンク
●ますます好調「バク猫たいにゃん」のオリジナルプログラムを集めたディスク。

14 日本ソフトバンク特製ペンシルセット
10名

提　供：日本ソフトバンク
●こりゃすごい。ケースの中にはマーカー、ボールペン、シャーペンシルが入ってるぞ!?

●THE COMPUTER臨時増刊号

COMPUTER SOUND

書店で品切れ続出!
コンピュータ・ミュージックの専門情報誌
「コンピュータサウンド」No.2
12月17日堂々発売!

No.2

定価 1,400円

12月17日発売予定

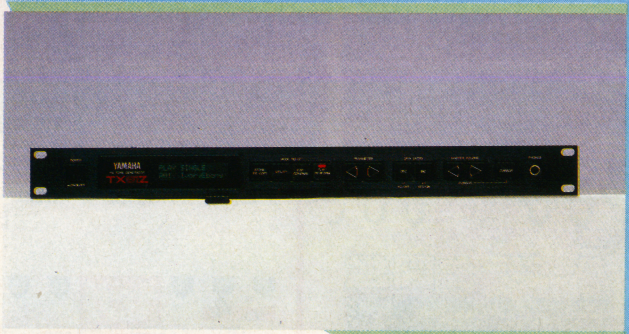
特集 HOW TO 音源活用 中級編

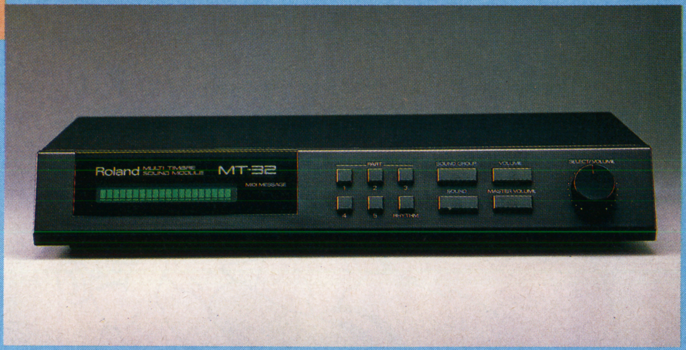
1.サウンド・エディット講座

FM音源,YAMAHA「TX-81Z」,LA音源,ローランド「MT-32」という,音源モジュールの代表格である2機種をピック・アップ。それぞれの音源方式の内部エディット,ソフトウェアによる外部エディットの方法を解説。

2.MT-32チューンナップ講座

自分の好みの音色を作りたい…というユーザーのために,MT-32のファクトリープリセット音のソフトウェアによるチューンナップ方法を解説。





特別企画 ボーナス活用のための「予算別コンピュータ・ミュージック・システム」

「パソコンしかもっていないんだけど,何から揃えればいいのかな?」という方のために,5万円から40万円まで,価格別にシステムアップ例を紹介。音源モジュール,ソフトウェア,リズムマシン,エフェクター,アンプ,ミキサーの機種別のベンチ・マークテストつき。

●その他

THE SOFTWARE
SCI-PC98(カモンミュージック),芸達者(アビラック),譜面美人(リットーミュージック)など話題のソフト10本をチェック。

Beginners Basic Manual
オリジナル曲作成のうえで,一番つまづくのはリズム。そこで,リズムパターンの作成のコツを一挙公開。

SPECIAL VIEW
話題のアーティスト,高橋幸宏,Psy's,サロンミュージックにインタビュー。

COMPUTER SOUND BOOKS

好評発売中!

マジカルボックス「MT-32」交・遊・術
ミュージくんBOOK
スタジオ・イオン 著 定価1,500円
コンピュータ・ミュージックの入門シリーズの第一弾。ローランドの「ミュージくん」の活用本。音源,MIDIなど初心者向けにわかりやすく解説。

MIDI BOOK 12月中旬発売
ミュージック・ネットワーク 編 予価1,500円
コンピュータ・ミュージックには欠かせない「MIDI」規格の解説書。MIDI用語からインプリメンテーションデャートまで徹底解説。

SOFT BANK 日本ソフトバンク 出版事業部

おもいっきりセガしよう!

セガ・ハイテク図鑑・5

新刊 定価600円 112ページ

「イース」実践ガイド。
「孔雀王」全面攻略ガイド。
「熱球甲子園」徹底研究。
「ダブルドラゴン」完全攻略。
「ファイナル・バブルボブル」ポイント攻略。

新マシン・メガドライブ最新情報も満載!

好評発売中 定価各600円/B6判/112ページ

Vol.1

ザ・プロ野球ペナントレース/アウトラン/赤い光弾ジリオン/ロレッタの肖像/スケバン刑事II/スペースハリアー ほか

Vol.2

エイリアンシンドローム/SDI/ファンタジーゾーンII/覇邪の封印/あんみつ姫/エンデューロレーサー ほか

Vol.3

アフターバーナー/ファンタシースター/スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド/オパオパ/ファミリーゲームズ ほか

Vol.4

サンダーブレード/Rタイプ/シノビ/天才バカボン/剣聖伝 ほか

日本ソフトバンク出版事業部 TEL.03(261)4095

好評発売中

監修／飯島健男 イラスト／東山プロダクション
A5判 定価1,800円

RPG ジャパネスク 幻想事典・日本編

内容

●第１章
記紀に見る神の時代
1. 記紀に見られる特徴
2. 神々とその関係について〈1〉
3. 神々とその関係について〈2〉
4. 神々が遺した神話
●第２章
幻想物語を動かすキャラクター
●第３章
日本に伝わる術のすべて
1. 日本古来の術
2. 中国系の術
3. インド系中国経由の術
4. 南蛮渡来の術
5. 江戸時代の術
6. その他の魔術師たち
●第４章
武器・防具・道具・術具
●第５章
日本に棲息する化け物たち
1. 魔獣
2. 魑魅魍魎
3. 怪奇現象

★コラム"ゲームのなかの日本を見る"
★250点を超えるリアルなイラスト！
★各項目でゲーム・シナリオに活かせる設定例を紹介！

応援します！ニッポン

日本がまだ"大和"だった頃、
それよりまたずーっと昔……。
ゲームの背景に見られる"日本"を、もっと知りたくありませんか？
神々が遺した滑稽な話や寓話、魔獣や魑魅魍魎が徘徊した世界、
そして謎を秘めた忍者の暮しや術のすべて……。
ゲーム界で活躍中のライターたちが、
総意を結集して一冊の本にまとめました。

好きです！ RPG・3部作 いよいよ完成

好評発売中！

ファンタジーRPGファンのための
読んで楽しむ事典

早川 浩／著●A5判●1，500円

RPG 幻想事典

●コンピュータRPGとボードRPGの間●ファンタジーの背景を読む●神話はRPGの源泉である●キャラクターの特徴を掴む●迷路の歩き方講座●魔法マニュアル●マジックアイテムの魅力●武器・防具マニュアル●モンスターマニュアル

付録

ボード版RPGを遊ぶ
オリジナルゲーム"アルビオン"

●イラスト全338点●モンスター総数187点
●武器総数70点●魔法総数43点

RPGファンのための、RPGをさらに楽しむ本

RPG設定資料

シムルグント王族記列伝
堀 蔵人 著

「ボードRPGをやっているけれど、シナリオが作れない、適当な資料が欲しい」と思っている人のための本格的な設定資料ができました。著者は、BEEP連載中の「ムーンダンサー」の作者・堀 蔵人。連載で十分紹介できなかったシムルグント王国の世界を、豊富なイラストと詳細な解説で明らかにしていきます。さらに、書き下ろしストーリー『サクノスの剣』も掲載、RPGの世界がぐんぐん広がっていきます。

1月刊行予定

●予告編

――シムルグント王国の建設されたアルス・マグナ大陸は、魔法力と自然力が渾然一体となった世界のうえに成り立っていた。そこには、さまざまな立場・権力・思想をもった人々がひしめきあっていた。やがて、王国には「魔法万能主義」が蔓延し、不穏な空気が流れ始めた。王国の存亡の鍵はただひとつ、"魔法の行方"にかかっていた。――

日本ソフトバンク出版事業部
TEL. 03(261)4095

すぎやまこういちの
ゲーム博覧会
●隅におけないイイ話
レトロゲームからギャンブルまで
すぎやまこういちのエッセイと
愉快な仲間たちとのてい談を織り混ぜて
いま
新しいカタチの
『ゲームブック』
が誕生します。
戦争で製造中止になるからって、麻雀パイやら花札やらをかかえるほど買いだめした――親父はそういう人だった。
すぎやまこういちの人生はゲーム GAME
1989年1月発売予定
著者／すぎやまこういち
A5判・288ページ(付録込)
予価2,800円
●特別会談
・高橋章子×田尻智×すぎやまこういち
・阿佐田哲也×増川宏一×すぎやまこういち
・堀井雄二×すぎやまこういち
●特別企画
・いまどきのヤングアダルトゲーム最新情報
●特別付録
・すぎやまこういちの〝人生はゲーム〟ゲーム（双六）
GOAL!
START!
カジノ&ゲーム旅行トラック
太平洋戦争ぼっ発!!（昭和16年）
SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

日本初のピンボール・ブック

ピンボール・グラフィティ

あのピンボールに会いたい。

村上春樹、すぎやまこういち／書き下しエッセイ

1965～88年のピンボール約180台を一挙掲載（カラー・モノクロ）

特別読物／定説ピンボール史

ピンボールをもっと楽しもう／実践ピンボール講座

ピンボール・サウンド，ピンボール・シネマ，ピンボール・グッズなどピンボール情報がいっぱい／ランダム・インフォメーション

こんな事典がほしかった／ピンボール用語事典

その他ピンボール記事を満載

PINBALL GRFFITI

1月発売予定

B5判／208ページ

予価3,000円

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版事業部

とびきり、ゴキゲン。

ほかにはないぞ。ここしかないぞ。
超新作ソフトからCD・ROMのことまで
とびきり、ゴキゲンな特ダネだらけ。
キミもすみからすみまで読みこなして
もっとPCエンジンにあつくなれ。

今、いちばん話題の新システムのすべてを探る。

別冊付録
CD-ROM²テクニカルハンドブック
CD・ROMのソフトも続々登場
「ファイティングストリート」「ビックリマン大事界」「天外魔境」

人気ゲームはこいつで攻略
ドラゴンスピリット完全攻略ガイド

新作ソフト緊急レポート
「ダンジョンエクスプローラー」「ビジランテ」
「はにい・いんざ・すかい」「ネクタリス」

創刊(そうかん)！

史上最強のPCエンジン情報誌
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン

1月号好評発売中
●定価350円

来月号も超ゴキゲン。

人気ゲーム最強特集 **ドラゴンスピリット** 魔宮エリア完全突破法
●CD-ROM²システム活用テクニック

ついに出る！ナムコ新作「ワンダーモモ」
「天外魔境」「はにい・いんざ・すかい」など
別冊付録
THE namco WORLD

2月号
12月26日
発売予定
定価350円

小学館

POWER DRIFT & MEGA DRIVE

G.S.M. SEGA® 2

世界初のゲームミュージックライブバンドS.S.T.BAND第2弾

©SEGA

体感ゲーム「パワードリフト」「16BITスーパーマシンメガドライブ」のサウンドを中心に収録タイム60分を超えるセガ超大作登場。

◆ゲームミュージック初のピクチャーCD(CDのみ)

◆パワードリフト楽譜、S.S.T. BAND解説書

◆予約特典B2ポスター

収録曲

1 POWER DRIFT (LIKE THE WIND ARRANGE VERSION)
2 PHANTASY STAR II (OPENING THEME ARRANGE VERSION)
3 SPACE HARRIER II (A LEGEND OF HARRIER ARRANGE VERSION)
4 獣王記 (CLOSED IN UPON ME ARRANGE VERSION)
5 ALEX KIDD天空魔城 (ORIGINAL VERSION)
6 SUPER THUNDER BLADE (MEGA DRIVE ORIGINAL VERSION)
7 POWER DRIFT (ORIGINAL VERSION)
8 SCRAMBLE SPIRITS (ORIGINAL VERSION)
9 DYNAMITE DUX (ORIGINAL VERSION)

CD:D28B0010 ¥2,800　CT:25P50010 ¥2,500

12/28 ON SALE

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

SCTRON INFORMATION

1. この商品(CD・ミュージックテープ)に封入のアンケートハガキを応募下さった方から抽選で300名様にメガドライブソフト「獣王記」「アレクの天空魔城」のいずれかをプレゼント。
(応募締切：1989年1月31日当日消印有効プレゼントの発表は、発送をもって換えさせていただきます)

2. S.S.T. BAND LIVE
「メガドライブ スパークリング1989」開催!!
2/9(木)東　京：厚生年金大ホール　17：00開場
2/11(土)名古屋：フレックスホール　15：00開場
2/12(日)大　阪：厚生年金中ホール　15：00開場
その他、ビデオコンサートやゲーム大会、大抽選会など楽しさいっぱいのスペシャルイベントです。
【応募要項】
官製ハガキに住所・氏名・年齢・TEL・希望会場を明記の上ご応募下さい。抽選で合計1750名様(東京1,000名、名古屋250名、大阪500名)をイベントに御招待致します。
宛先　〒102東京都千代田区九段北3-3-5
【株】ポニーキャニオン 映像制作事業部
サイトロンレーベルメガドライブ スパークリング㊄係
〆切：1月15日当日消印有効。なお、御招待状発送は、1月末になります。
詳しい情報案内は下記テレホンインフォメーションまで
サイトロンテレホンインフォメーション　東京03-236-4000　大阪06-210-9799

SCITRON

飽きたら商い。

貴方の部屋に眠っておられるパソコン・ソフト、
誠に残念でならぬことよ。
飽きてしまえば売りに出し、
別のソフト買うもいと楽し。
世は商いにて成立するにあり。
我良きところ知るに紹介いたす。
名をユニオンと云ふ。
高価買取はもとより、
まとめて処分の貴方には、
電話一本で良しと聞く。
飽きたら商い、これぞ世の鉄則なり。

ファミコン・PCエンジンのソフト&ハード
NEC PC-88、98シリーズ用パソコンソフト

- お近くのディスクユニオンへ直接お持ちください。
- 1本から買取ります。(持込みのみ受付けております)
- 身分証明書(免許証、学生証など)と印鑑をお持ちください。
- 18歳未満の方は保護者の承諾、小学生は保護者の同伴が必要です。
- コピーしたものは買取りできません。

A オーディオ **V** ビデオ **C** コンピュータ　ソフト&ハード 高価買取　信頼のプロ・ショップに、おまかせ下さい。

〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1　受付時間＝10:00〜20:00　(コレクトコール大歓迎　☎106へお申し込み下さい。)

union CALL ON SERVICE

1 まずはお電話を!
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利。現金買取り価格をその場で即答。

2 無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス。ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK!

3 高価査定
独自のプライスリストにより、業界一の高価査定をいたします。電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します。

4 現金支払!
買取代金は、口座振り込みいたします。

5 ご来店でもOK!
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります。(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい。)

CD　レコード　ミュージックテープ　ビデオカセット&ディスク　ファミコン
●要らなくなったAVCソフトのご処分は………
☎03(264)7934
ディスクユニオン
disk union

オーディオ　ビデオ　テレビ　パソコン
●要らなくなったAVCハードのご処分は………
☎03(262)9674
オーディオユニオン
audio union

12/21 ON SALE

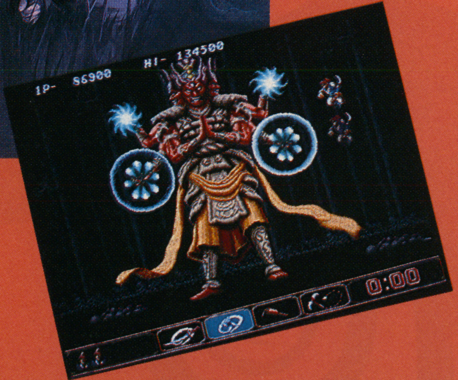
G.M.Oの新作……

VIGILANTE

1.GAME PLAY VERSION 2.TITLE BACK 3.HELP ME/スタート演出BGM 4.BAD COMPANY/1ステージBGM 5.LEFT ALONE/パターンクリアBGM 6.TAKEN PRISONER/中間演出BGM 7.SCRAPS FIGHT/2ステージBGM 8.HIGH TIME/3ステージBGM 9.CONTINUE MUSIC 10.BACK STREET/4ステージBGM 11.EMERGENCY/中間演出BGM2 12.LAST MISSION/5ステージBGM 13.FINAL STORY/エンディングBGM 14.ROLL IT OVER/ゲームオーバーBGM 15.ENTER YOUR NAME/スコアランキングBGM

CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-2 カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-2 ⊙収録タイム19分43秒 ※解説書付

アイレムの「ビジランテ」「最後の忍道」完全収録!



最後の忍道™

1.GAME PLAY VERSION 2.IZA/タイトルバックBGM 3.OSHIE/スタート演出BGM 4.THEME FROM BUTSU-ZO/1ステージBGM 5.KESSEN/ボスシーンBGM 6.IZANAI/パターンクリアBGM 7.FOREST/2ステージBGM 8.MOON/3ステージBGM 9.KARAKURI/4ステージBGM 10.MUNEN/ゲームオーバーBGM 11.SASURAI NO SAMURAI NO TOMURAI/スコアランキングBGM 12.KANE/コンティニューBGM 13.BEHIND THE WIND/5ステージBGM 14.DARK BLUE/6ステージBGM 15.KIZASHI PART I/7ステージ前半BGM 16.KIZASHI PART II/7ステージ後半BGM 17.DEEP BLUE/エンディングBGM

CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-3 カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-3 ⊙収録タイム 19分38秒 ※解説書付

「イメージ・ファイト」完全収録版1月25日発売。 CDミニ・アルバム、カセット・ミニ・アルバム、各¥1,500

G.M.O. RECORDS

Alfa™

アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

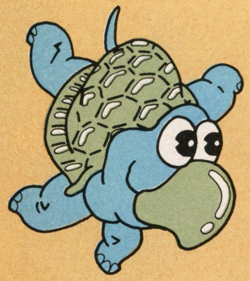
ファミリーコンピュータ

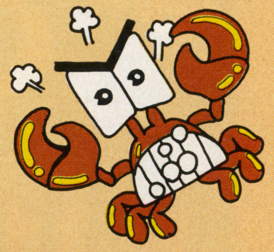
FMC-KMA

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

Nintendo

マリオはゲームの基本だね!





かえ
帰ってきた
マリオブラザーズ

このディスクソフトは、昭和58年発売のファミリーコンピュータ用ROMカセット「マリオブラザーズ」をもとに、ディスクライターによる書き換え専用にしたものです。

ハイスコアのきみに、い〜ものあげる!

キミのスコアが一定レベルをクリアしたら、「マリオふりかけ」でおなじみの永谷園から、"マリオグッズ"が抽選で当たるチャンス! 画面に出た暗号をハガキに書いて送ってね! くわしくは取扱説明書で。

- 20万点コース(150名様)
  スーパーマリオ3あるいは任天堂の最新ゲームのROMカセット
- 10万点コース(450名様)
  スーパーマリオ3トランプ
- ダブルチャンスとして、ご応募いただいた方全員の中から 抽選で2,400名様に、スーパーマリオ3キーホルダーをプレゼント。

スーパーマリオ3ROMカセット

※なお、お一人様6回までご応募いただけますが、同一賞品が2回以上あたることはございませんのでご了承ください。

コマーシャル
CM入りで(書換料)400円 協賛 永谷園

ディスクライター専用ソフト
11月30日書換開始

© 1988 Nintendo

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541−6113
東京支店(03)254−1781　大阪支店(06)245−4155　名古屋営業所(052)571−2506　札幌営業所(011)621−0513　岡山営業所(0862)52−1821

ヤル前に聴くか 聴く前にヤルか!?

DATAM
DATA MUSIC

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集

ALL SOUND OF FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ

12・21 ON SALE

全62分47曲収録

◆カセット：￥2,200 X22X-1014 ◆C D：￥2,500 H25X-20015

初回特典：特製オリジナル ゲームカセットホルダー

収録内容

★ファミコンソフト「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ」のB.G.M.をすべて収録。

☆アレンジヴァージョンによる組曲を2曲収録。（アレンジ：加藤道明）

★「ファイナルファンタジーⅡ」の未収録B.G.M 4曲を追加収録。

☆中カードには、天野喜孝のモンスターイラスト38点によるモンスターギャラリーとスコアを掲載。

▲モンスターギャラリーより

交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサート御招待のお知らせ！

商品についている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・性別、DATAMシリーズに対する御意見・御感想をお書きの上㈱ポリスターF F係までお送り下さい。御応募下さいました方の中から全国2,000名の方を'89年4月（予定）におこなわれる交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサートへ御招待します。くわしくは、カセット又はCDを御覧下さい。

ミステリー・アドヴェンチャーゲームのパイオニア リバーヒルソフトの快心作を網羅!! 「殺人倶楽部」「マンハッタンレクイエム」「殺意の接吻」の3タイトル全曲をX-68000の音源で収録したファン待望の一枚!!

J.B.HAROLD

J.B.ハロルド・サウンド・コレクション

SCENE 1

J.B.ハロルド3♯より2曲を追加収録のほか+ジャズアレンジ スピリットヴァージョン5曲を収録！

12・21 ON SALE!

◆カセット：￥2,500 X25X-1013
◆C D：￥3,000 H30X-20014

初回特典：J.B.ハロルド・ロゴステッカー

ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ☎03(406)8161㈹

ASY II
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒110 東京都台東区台東3-12-1
FAMICOM FAMILY
ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
Final Fantasy II

FINAL FANT

"FINAL FANTASY II" Project Staff CHARACTER DESIGN:YOSHITAKA AMANO, SCENARIO WRITER:KENJI TARADA, PROGRAMMER:NASIR GEBELLI, MUSIC:NOBUO UEMATSU

ファイナルファンタジーII

最強のR・P・Gは、最後にやって来る。

R・P・Gの本当の面白さを教えてあげよう。プレイヤーの戦い方がキャラクターの個性を決める経験値のない成長システム。アニメ処理の戦闘シーン。スピーディーで多彩な移動システム。覚えた単語の情報収集ができる会話システムなど、様々な新システムがドラマチックで壮大なストーリーと共に、君を冒険の世界へと導く。12月17日、旅立ちの日は近い。

12月17日発売
定価6,500円

PC Engine

4,000,000ビット(メガ)の宇宙(スペース)。

SPACE HARRIER

スペース ハリアー

1988年12月9日発売

PCエンジン初の4M(メガ)カード採用!

標準小売価格6,700円

©SEGA 1986 ©NEC AVENUE 1988

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

お問い合わせ 03(590)2626
テープサービス専用 03(590)2009

● 平　　日／午後3:00～午後7:30
● 土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。

SEGA
16ビットじゃなければ、つまらない。
獣王記
新発売
4メガ
¥5,800
目にもとまらぬ変身シーンの連続で、人気独占のゲームを100%完全移植。幻想的な美しいグラフィックと、スピーディなゲーム展開が旋風を呼ぶ、変身アクションゲームだ。
メガドライブカートリッジ
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
超大型ゲーム続々登場!!
不滅のギャグマンガが16ビットで炸裂!
・・おそ松くん・・・
16ビットでスケールアップして、アレクが帰ってきた!
・・アレックスキッド天空魔城・・・
超人気RPGが16ビットで新展開!
・・ファンタシースターII・・・
最強のシミュレーションゲーム
・・スーパー大戦略・・・
大好評発売中
スペースハリアーII
4メガ
¥5,800
超能力戦士が大きく成長。強力な攻撃能力を備えた巨大なボスが、ハリアーの行く手を阻む。
スーパーサンダーブレード
4メガ
¥5,800
新たなる戦闘シーンで発進せよジェットヘリ!!
※掲載されている商品は、すべて標準価格です。
●いとう せいこう
時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT/メガドライブ
►16ビットをメインにしたツインCPU搭載 ►10音1ノイズのサウンドを響かすトリプル音源採用 ►ゲームレベルを高めるツインスクロール機能装備 ►操作性抜群の4ボタン(3トリガー)コントロールパッド1個標準装備(コントロール端子2個付)
セガ・メガドライブ 標準価格 ¥21,000
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター
POWER 1 先進の画像処理技術で
ビジュアルショック!
POWER 2 16ビットパワーの
スピードショック!
POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で
サウンドショック!
S.S.T. BAND LIVE
ツアー実施決定!!
ビジュアル・サウンドショック キャンペーン実施中!!
今、「獣王記」をお求めになりますと、CDV「メガドライブ・スペシャル」か「パワードリフト」「獣王記」「スペースハリアーII」などを収録したCD・ミュージックテープを抽選でプレゼント!
応募の締切:1989年1月15日(当日消印有効)
詳しくは、セガ・テレホンサービス
03(236)2999
06(333)8181でね!

Beep ビープ
1
1989 JANUARY
昭和64年1月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻1号通巻51号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・6808
定価420円

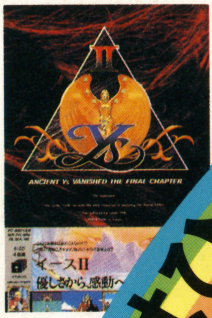
Falcom

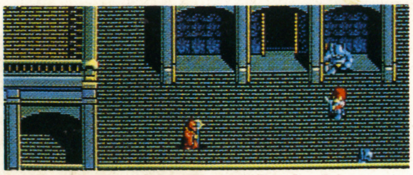
世界はひとつ、おもしろさ別々。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





イースII 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

パソコン・ファミコン・セガそれぞれの機種に合せた、それぞれの「イース」の物語をお楽しみ下さい。

ファミコン版「イース」

©ビクター音楽産業

イースの世界が広がる その1
パソコン版のイメージそのままに、その上新しいトリックやアイテムを加えて、パソコン版をプレイした人でも、きっと新たな驚きと感動が!
好評発売中! 6,200円

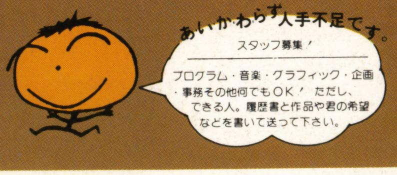
セガ版「イース」

©セガ・エンタープライゼス

イースの世界が広がる その2
セガ・ファンの熱いリクエストに応えて遂に移植! 興奮の2メガとFM音源対応であのグラフィックとサウンドを体験しよう!
好評発売中! 5,800円

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714



雑誌17659-1 T4911765901425 Printed in Japan